LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION® E PLAYSTATION®2

SUPER CONSOLE

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

MGS2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

IL NUOVO CAPOLAVORO DI

HIDEO KOJIMA

[solo per PlayStation2]

REPORTAGE

E3

TUTTE LE NOVITÀ DALLA **FIERA VIDEOLUDICA** PIÙ IMPORTANTE DEL **MONDO!**

[RECENSIONI]

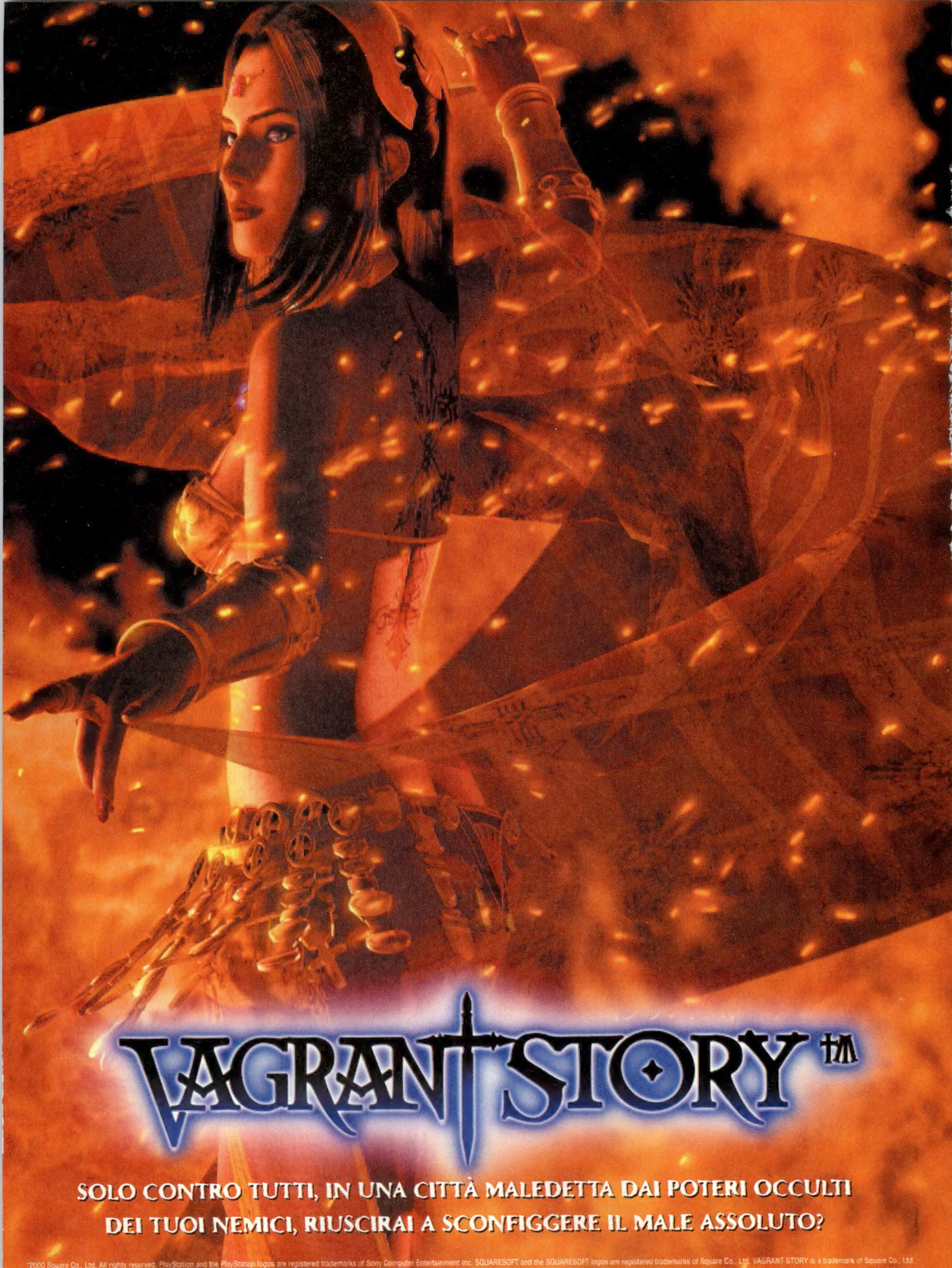
ALL STAR TENNIS
BISHI BASHI SPECIAL
COLIN MCRAE RALLY 2.0
FORMULA UNO RACING CHAMPIONSHIP
GAUNTLET LEGENDS
JEDI POWER BATTLES
KING OF FIGHTERS '99
N-GEN RACING
NIGHTMARE CREATURES
RADIKAL BIKERS
RESCUE SHOT
UEFA EURO 2000
VICTORY BOXING CHALLENGER
WIPEOUT THREE SE
...AND MORE...

[ANTEPRIME]

7 BLADES (PS2)
BIG SSX (PS2)
DESTRUCTION DERBY RAW
FIFA 2001 (PS2)
FINAL FANTASY IX
GUN GRIFFON BLAZE (PS2)
MADDEN NFL 2001 (PS2)
ONE FOURTH (PS2)
ORPHEN (PS2)
SHADOW OF DESTINY (PS2)
SILPHEED (PS2)
TERRACON
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

N°71 GIUGNO 2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

SQUARESOFT
STAI SCHERZANDO COL FUOCO
PlayStation



©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

Ecco dove puoi trovare le Carte di

MAGIC L'Adunanza®

• *PIEMONTE:* MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • YOU TOO VIDEOGAMES Via Po, 26 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CARTOLERIA MODELLISMO IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • NEWEL SHOP Via Mac Mahon, 73 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • FANTASY WORLD GAMES Via Dei Liguri, 21 Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • I GIOCATTOLI DI LELLA Via S.Luca, 75/r Genova • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • *TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) • *UMBRIA:* LA CASA DEL GIOCATTOLO Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • GIOCATTOLI ROSATI DELIO Via Marconi, 181 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA MODELLISMO Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *BABYSHOP Via del Rivo, 282 Terni* • *MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • FULIGNI GIOCHI Via Roma FANO (PS) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona* • *LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA:* ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • LISI & C. Via Rossini, 18 Palagiano (TA) • *SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, e presso Cartolerie, Cartolibrerie e Tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco!

Wizards of the Coast

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC
L' Adunanza®

BASE

Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.
Ill. di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

in questo numero 71

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio e **Marco Ravetto, Massimo Rovatti** e **Matteo Tenca**

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Laura Meneghin - Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Tel. 02/66526213
(dalle ore 9 alle 13,30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Metal Gear Solid 2 016

Final Fantasy IX 026

FIFA 2001 021

Madden NFL 2001 020

Shadow of Destiny 032

Colin McRae Rally 2.0 036

N-Gen Racing 040

Wipeout Three SE 042

Bishi Bashi Special 070

Nightmare Creatures 2 058

ANTEPRIME

030 7 Blades
022 Big SSX
024 Destruction Derby Raw
021 FIFA 2001
026 Final Fantasy IX
028 Gun Griffon Blaze
020 Madden NFL 2001
016 Metal Gear Solid 2
031 One Fourth
033 Orphen
032 Shadow of Destiny
029 Silpheed the Lost Planet
034 Terracon
023 Tony Hawk's Sk8boarding 2

RECENSIONI

050 All Star Tennis
072 Arcade Party Pak
074 Fisherman's Bait 2
070 Bishi Bashi Special
076 Brunswik Pro Bowling 2
036 Colin McRae Rally 2.0
076 Countdown Vampires
046 Densha De Go! Nagoia
038 F1 Racing Championship
060 Gauntlet Legends
064 Guitar Freaks 2nd Mix
062 Gundam Blood of Zeon
068 Jedi Power Battles
048 Jet De Go!
056 King of Fighters '99
040 N-Gen Racing
058 Nightmare Creatures 2
044 Radikal Bikers
066 Rescue Shot
052 UEFA Euro 2000
054 Victory Boxing Challenger
042 WipEout Three SE
074 World Champ. Snooker

RUBRICHE

008 PlayWorld
078 PlayGround
082 PlayFAQ
084 OuterWorlds
090 Game Development
092 Game Design Diary
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Speciale E3 2000 014

EDITORIALE

In ritardo eh? Ne siamo consapevoli e ci cospargiamo il capo di azioni Sony (cod: SNE var: -57% al 20 maggio) in segno di profondo pentimento e voglia di redenzione. Il rinnovamento cosmetico ha portato via più tempo del previsto lasciando anche parecchie cose in sospeso. Ciononostante temiamo di gradire la nuova veste grafica e, più in generale, l'operato di Stefano Zurlini che con pazienza e spirito di avventura si è buttato a capofitto nell'impaginazione e strutturazione di una settantina di pagine di redazionale procurandosi diverse lesioni interne ed un accenno di sindrome del tunnel carpale (mamma guarda, uno spaccato di vita redazionale!).

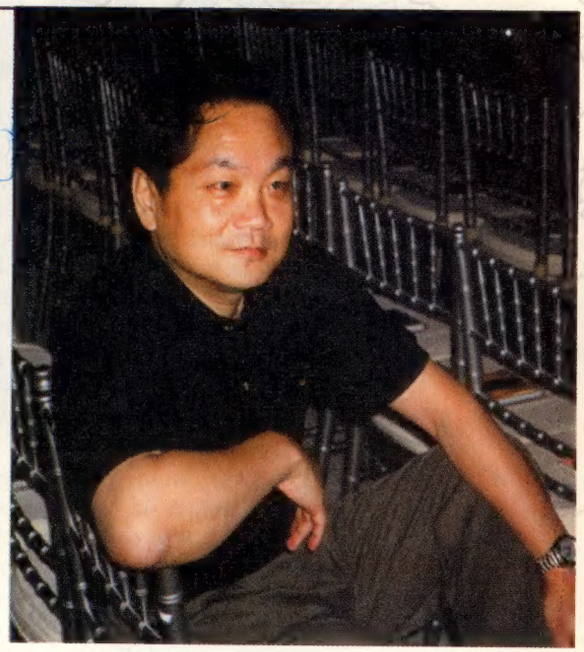
Questo numero 71 inaugura quindi un nuovo look (che speriamo vi sia di gradimento) e con esso rinvigorisce in noi quello spirito combattivo che ci permette di andare avanti dopo quasi sette anni di gratificante lavoro al vostro servizio. Come tutti quanti voi, adoriamo le novità ed aborriamo le banalità ed è per questo che, ne siamo certi, apprezzerete i contenuti di questo seppur tardivo numero di **Super Console**. In particolare ne apprezzerete un'anteprima, non tanto per la qualità delle medesima, quanto per quella del videogioco che pretende di descrivere in maniera esaustiva. **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** è balenato sul cielo dell'E3 illuminando a giorno una fiera altrimenti pervasa dalla più opprimente oscurità (per una conferma fiondatevi pure a pagina 14). Raramente **Super Console** si abbandona a stati di pura euforia video-indotta, ma nel caso dell'ultimo capolavoro annunciato di Hideo Kojima per PlayStation2, appare lecito slegare i più bassi istinti dell'animale videogiocatore che è in ognuno di noi, drizzarsi in piedi nel bel mezzo della sala e gridare petto in fuori: "Maestro!"

Se il videogioco verrà un giorno riconosciuto come espressione artistica, **Metal Gear Solid 2** sarà il pezzo forte di qualche collezione privata. Non c'è dubbio... almeno a giudicare da quanto visto e da quanto promesso. Trovate tutto (o quasi, impossibile descrivere veramente tutto di **MGS2**) a partire da pagina 16.

Per il resto, **Super Console** è la "solita" **Super Console**. Solita abbondanza di anteprime (perché non si vive solo di **MGS2**), solito diluvio di recensioni (quando il voto cambia, ma il giudizio resta lo stesso), e solita famiglia di rubriche (oggi Retrogaming è in vacanza, ma torna). Perdonate la banalità...

marcello**cangialosi**

playWorld
Breaking the news from the PlayStation world



Dopo la presentazione/annuncio, il top management Sony si è concesso alla stampa per una breve sessione di Q&A (foto a lato, da sinistra a destra, Kazuo Hirai, Chris Deering, Phil Harrison e Andrew House).
Erano altresì presenti in sala Kazunori "GT" Yamahuchi e Ken Kutaragi (sopra). Insomma, c'erano tutti.

PLAYSTATION2

In Europa e negli States il 26 ottobre

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

Il 10 maggio scorso, ad un giorno dall'inizio dell'E3, Sony Computer Entertainment America ha annunciato i suoi piani per la commercializzazione di PlayStation2 in America ed Europa.

Kazuo Hirai, presidente di SCEA, ha dato personalmente la notizia: il nuovo sistema Sony, la cui base installata in Giappone ha raggiunto quota 1.800.000 console (Kaz ci tiene a farlo notare), verrà lanciato in America il 26 ottobre al prezzo di 299 dollari (circa 600mila lire).

Nella confezione, gli utenti yankee troveranno più o meno tutto quello che vi hanno trovato quelli nipponici, meno un paio di cose:

1) La memory card. La versione americana di PlayStation2 infatti non abbisogna di alcuna memory card per far funzionare il lettore DVD-Video. Laddove la versione nipponica prevede la presenza del driver apposito sulla periferica di stoccaggio dati, quella statunitense lo custodisce direttamente nel firmware al suo interno rendendo pertanto inutile la presenza della memory nello slot. Ciononostante il driver sarà comunque upgradabile attraverso i normali CD di aggiornamento.

2) Una seconda novità, ben più eclatante della prima, concerne la porta PCMCIA. La versione occidentale di PlayStation2 ne è totalmente sprovvista. Ma non allarmatevi. Al suo posto è stata presentata una nuova porta di ingresso destinata ad accogliere una "unità d'espanzione" composta da un hard disk da 3.5" ed un'interfaccia per il networking. La nuova porta ha dimensioni decisamente ragguardevoli ed occupa praticamente i due terzi della parte posteriore della console. Il motivo per cui Sony ha deciso di apportare questa modifica sostanziale non sono noti sebbene alcuni la interpretino come una risposta all'annuncio di X-Box. (Nella spazio concesso al Q&A con la stampa, Phill Harrison ha precisato che Sony è stata la prima ad annunciare l'intenzione di equipaggiare PS2 con un hard disk pertanto non vede come questa mossa possa essere conseguenza dell'annun-

cio di Microsoft. Resta comunque un mistero il motivo per cui abbiano deciso di cambiare completamente il tipo di ingresso...). Tornando al lancio e ai piani di SCEA in merito, la società ha annunciato la disponibilità di un milione di console per il 26 ottobre e di altri 2 milioni entro il 31 marzo 2001 (tanto in America quanto in Europa). Per allora, SCEA conta di averli venduti tutti e tre. Al di là del prezzo della console sono stati altresì annunciati quelli delle periferiche: il Dual Shock2, la Memory Card da 8 Mega e il nuovo Multi Tap verranno venduti al prezzo di 34 dollari ciascuno (circa 70 mila lire). Il software ludico costerà 49 dollari (circa 100 mila lire).

A MILLION DOLLAR CAMPAIGN

Per il lancio di PlayStation2 in occidente, Sony ha intenzione di fare le cose in grande. Nel corso della conferenza, Andrew House, vice presidente del reparto marketing di SCEA ha delineato le strategie principali attraverso cui Sony intende accrescere il livello di visibilità del brand PlayStation in seno al mercato di massa. E non solo. House ha prima di tutto specificato il target d'utenza verso cui si concentrerà la campagna di marketing multi-miliardaria. Parliamo degli Imaginators™ un nuovo bacino d'utenza identificato da Sony stessa attraverso sofisticate ricerche di mercato e composto da "persone creative, informate sulle nuove tecnologie e dagli early adopter" (fonte: SCEA). Per raggiungerli verranno adottati due approcci entrambi estremamente aggressivi. Una campagna mirata alla diffusione di PlayStation2 come marchio cercherà di accalappiare l'interesse degli Imaginators™ in ogni punto di contatto concepibile tra cui cinema, internet, TV, stampa ed eventi vari (tra cui il Rockfest).

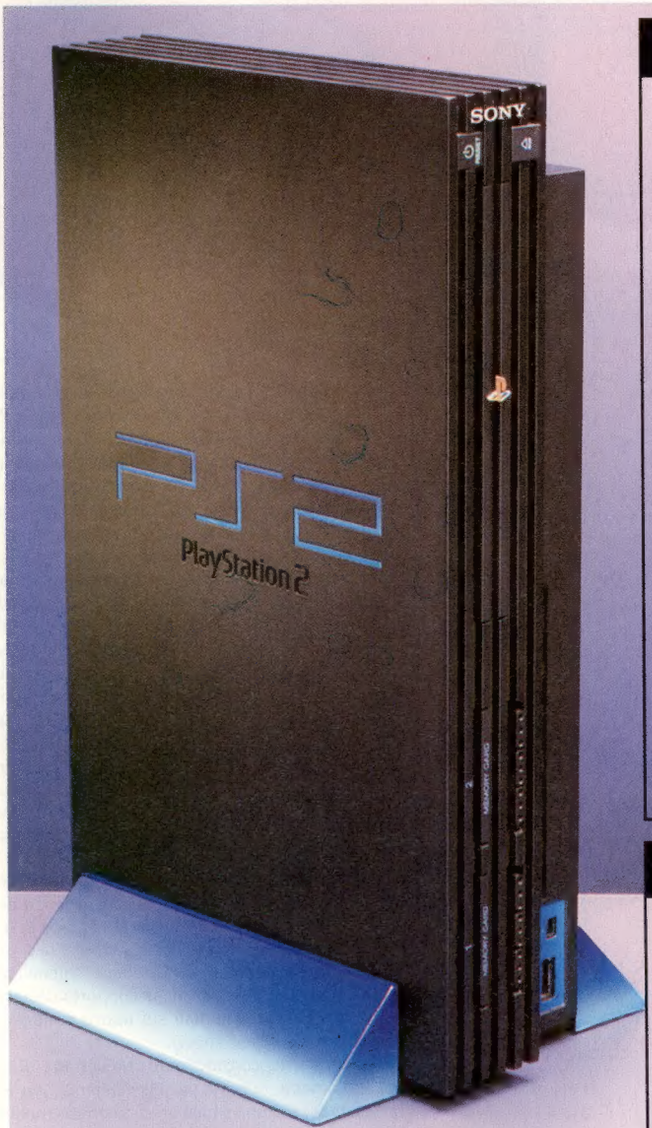
Contestualmente, un blitz mediale offrirà ai consumatori anteprime sul software ludico in uscita per il nuovo sistema. Sono previsti spot al cinema, banner sui siti web, promozioni online e "postazioni di contatto diretto" (leggi postazioni dimostrative) mobili e non (inutile dire che anche il sito www.playstation.com giocherà un ruolo importante nelle strategie promozionali Sony...). Diversi miliardi di dollari verranno destinati, inoltre, al rafforzamento del merchandising come veicolo del brand PlayStation. Per il 26 ottobre, SCEA conta di aver già raggiunto almeno 5 milioni di consumatori e potenziali acquirenti. (Per la cronaca, l'attuale PlayStation è presente in una casa americana su quattro.)

A STRATEGIC ALLIANCE

Ma la vera sfida per il dominio del mercato videoludico statunitense si gioca sul piano del software, in particolare quello delle simulazioni sportive. Per raggiungere le masse è necessario offrire loro ciò che vogliono, ed in America la massa vuole NHL, NFL, NBA, NASCAR, FIFA. In breve, vuole Electronic Arts.

Ed Electronic Arts risponde annunciando ben sette titoli sportivi in sviluppo per il nuovo sistema (alcuni dei quali li troverete descritti nelle anteprime pubblicate qualche pagina più avanti) direttamente dal palchetto Sony da cui Kaz Hirai ha diffuso le info sul lancio della console qualche minuto prima. Alcuni rappresentanti EA hanno mostrato in azione due dei più importanti progetti (**FIFA 2001** e **Madden NFL 2001**) rimarcando più volte l'eccezionalità del sistema Sony nel gestire animazioni fluide e realistiche, IA sofisticate e tutto il resto. L'alleanza strategica stretta fra EA e Sony Computer Entertainment America dimostra fondamentalmente due cose: a) la piena fiducia di EA in Sony b) le enormi potenzialità di successo della console. Se si considera infatti che oltre alle produzioni sportive della softco di Riccitiello, esistono anche quelle di 989 Studios (**NFL GameDay 2001**, **NCAA GameBreaker 2001**, **NHL FaceOff 2001**, **NBA ShootOut 2001** e **NCAA Final Four 2001**), non è difficile immaginare il particolare interesse con cui l'americano medio accoglierà PlayStation2.

Considerato questo, i 270 titoli in sviluppo, le 208 software house terze parti, i 50 titoli annunciati per la fine del 2000, l'aggressiva campagna promozionale di Sony in arrivo e (vogliamo dimenticarlo?) le funzionalità di PlayStation2 come lettore DVD-Video, il 26 ottobre potrebbe segnare l'inizio del più grosso e massivo lancio di un sistema di intrattenimento elettronico domestico nella storia videoludica.



IL LANCIO IN USA

DATA DI LANCIO
26 ottobre 2000

PREZZO
299 dollari

NUOVE CARATTERISTICHE
(modello Nord Americano)
Drive Bay **(per l'HD da 3.5")**
Expansion unit
(interfaccia network)
DVD-Video drive
(in hardware)

PERIFERICHE ANNUNCIATE
(e prezzi)
Memory card da 8Mb
(34dollari)
DualShock2 **(34dollari)**
Multitap **(34dollari)**

SUPPORTO SOFTWARE
Oltre 270 titoli in sviluppo
(di cui 50 in uscita entro l'anno)

PREZZO DEL SOFTWARE
49 dollari

IL LANCIO IN EUROPA

PlayStation2 verrà commercializzato in Europa il 26 ottobre. Chris Deering di SCEE ha confermato il lancio simultaneo, rifiutandosi però di fornire informazioni supplementari, soprattutto in merito al prezzo. Secondo Deering, le critiche condizioni in cui versa l'economia europea (giorno dopo giorno l'Euro continua a perdere terreno contro dollaro e yen) impediscono al momento di stabilire un prezzo definitivo.

HARDPLAY
Razer RAPTOR

La società californiana Razer, una sussidiaria di karna LLC, specializzata in accessoristica per PC e console, ha recentemente annunciato il primo controller cordless per PlayStation2. Facendo leva sulla tecnologia delle onde radio come mezzo di comunicazione fra periferica e console (una tecnologia in forte espansione, soprattutto nel settore PC – si pensi ai mouse e alle tastiere senza fili di Logitech – che sta velocemente sostituendo quella a raggi infrarossi), il Raptor consente all'utente una maggior libertà di movimento rispetto a quella concessa da periferiche analoghe basate su tecnologia a raggi infrarossi. Queste ultime, infatti, denunciano una certa impraticità determinata dall'esigenza di tenerli sempre puntati verso il sensore. Il Raptor, invece, può essere usato in ogni luogo, anche in presenza di ostacoli fra esso e la console (al contrario di quanto accade con i tradizionali controller a raggi infrarossi).

La nuova periferica targata Razer, la cui commercializzazione è prevista per la fine dell'anno ad un prezzo al momento ignoto, funzionerà a pile e comunicherà con il sistema di destinazione attraverso un ricevitore RF da 900MHz inserito nella porta controller (nell'ingresso USB per la versione PC). Il ricevitore sarà in grado di gestire il segnale proveniente da più controller senza latenze o disfunzioni varie il che, a pensarci bene, renderebbe virtualmente superfluo l'acquisto di un Multitap...

Sebbene la press release Razer confermi la compatibilità del Raptor con le funzioni di feedback solenoidale del Dual Shock2, non accenna neanche al supporto delle caratteristiche analogiche dei tasti montati sul nuovo controller Sony (256 livelli di pressione you know).

Ciononostante, considerando che si tratta di una periferica specificatamente pensata per PlayStation2, non è improbabile che la latitanza di una simile precisazione in merito ad una funzione così importante del Dual Shock2 sia semplicemente imputabile a una certa leggerezza del reparto marketing/pubblicitario di Razer nel redigere il materiale informativo dato alla stampa. **Super Console** saprà darvi indicazioni più precise (ed un giudizio critico) non appena avrà modo di testare la periferica personalmente.

Per ulteriori informazioni in merito al Raptor e agli altri prodotti Razer consultare il sito www.razerzone.com.

microNEWS

• Matura in Giappone un rinnovato interesse per Hokuto no Ken aka Ken il Guerriero, il popolare manga di Buronson e Tetsuo Hara. Dopo **Punchmania** di Konami ed una serie di typing game per PC prodotti dalla giapponese SSI Tristar, è in arrivo un picchiaduro poligonale a scorrimento ad opera di Bandai. L'uscita del gioco, intitolato semplicemente **Hokuto no Ken**, è prevista per quest'estate.

• Videosystem ha dichiarato l'intenzione di convertire la sua simulazione automobilistica **F-1 World Gran Prix 2** per PlayStation2. Lo sviluppo del gioco dovrebbe essere completato entro la fine dell'anno.

• Konami è riuscita ad aggiudicarsi il 20% del pacchetto azionario di Takara per un totale di 3.300.000.000 di yen (circa sessantasei miliardi di lire). Grazie a questa operazione finanziaria (che si perfezionerà questa estate) Konami diventa la maggiore azionista di una delle più importanti industrie di giocattoli giapponesi. Sue sono la popolarissima bambola Licca e le macchinine personalizzabili **Choro Q** (e relativo tie-in videoludico), senza dimeticare il franchise **Toshinden**.

• L'ente nipponico CESA (Computer Entertainment Software Association) ha fissato per il 22, 23 e 24 settembre lo svolgimento del Tokyo Game Show edizione autunno 2000 nel solito Makuhari Messe a mezz'ora di treno da Tokyo. La scorsa edizione ha registrato un totale di 131.708 visitatori (contro i 163.000 circa contati in ciascuna delle due edizioni del 1999).

• Konami ha rimandato al 7 luglio la commercializzazione di **Jikkyou World Soccer 2000** e **Jikkyou Powerful Pro Baseball 7** per PS2. Entrambi i titoli saranno distribuiti su CD-Rom.

• SNK ha annunciato di ridurre il suo supporto a Dreamcast per concentrarsi sullo sviluppo di software destinato a PlayStation2 e X-Box. Una scelta molto probabilmente influenzata da Aruze, ditta produttrice di pachinko a cui appartiene la società, decisa a consentire alla casa di Osaka di diversificare al propria line-up con generi adatti ad un pubblico occidentale e con esso al mercato di massa.

• Enix ha posticipato per l'ennesima volta l'uscita di **Dragonquest VII: Soldiers of Eden** creando nuovamente subbuglio tra le software house nipponiche. La nuova data è stata fissata per il 26 agosto.

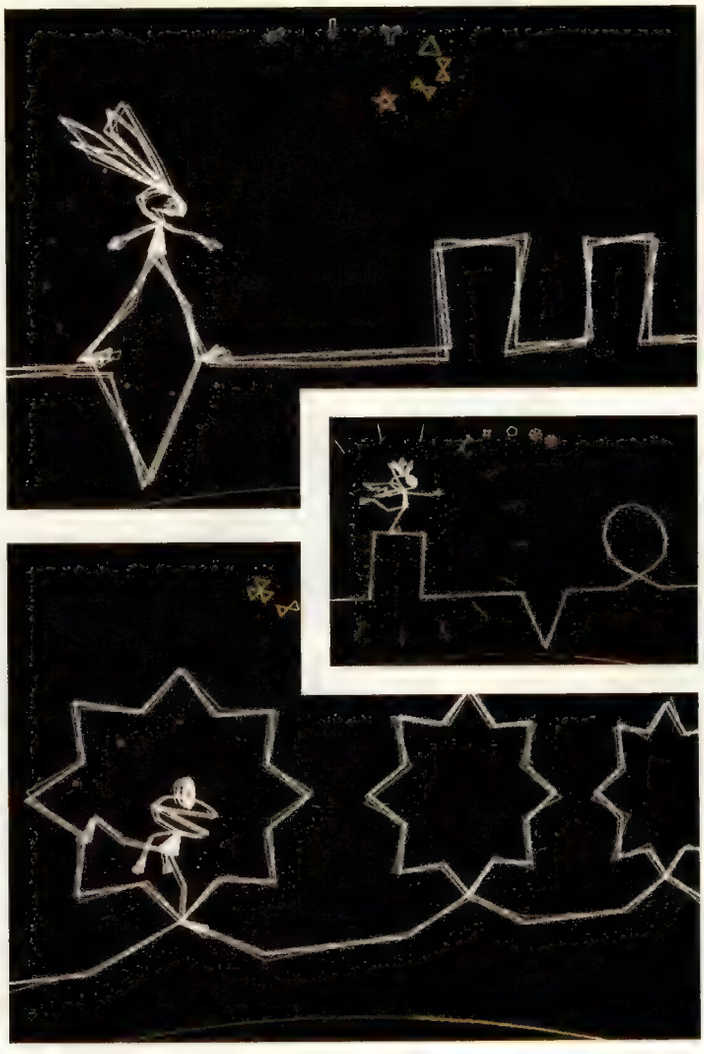
• Dopo il divieto di esportazione di PlayStation2 al di là dei confini nipponici imposto dal ministero del commercio, Sony è riuscita ad ottenere il via libera alla commercializzazione del suo sistema sui restanti mercati asiatici e su quelli occidentali. Il Ministero aveva precedentemente "negato il visto" a PlayStation2 perché ritenuto un supercomputer. La legge restringe, infatti, l'esportazione di apparecchi elettronici impiegabili ad uso bellico. Nel nostro caso, un supercomputer può essere utile a calcolare le traiettorie dei missili balistici...

VIBRIBBON

Dopo l'enorme successo ottenuto in Giappone, arriva anche in Europa l'ultima fatica del geniale programmatore nipponico Masaya Matsuura, già noto per **Parappa the Rapper** e **Un Jammer Lammy** (nonché attualmente al lavoro sul nuovo rhythm game Sony **TVDJ** per PlayStation2).

Caratterizzato da una cosmesi bicromica decisamente essenziale, ma la tempo stesso attraente per la sua atipicità, **Vib Ribbon** ha per protagonista una coniglio intento a percorrere una linea infinitamente lunga (il vib ribbon appunto) morfologicamente corrotta da pieghe ed estrusioni dettate dal ritmo dei brani musicali che fanno da sfondo al gioco. La linea presenta quattro tipi di ostacoli base: un muro, una fossa, una linea zigrinata ed un loop. Vibri (questo il nome del bizzarro protagonista vettoriale) è in grado di evitare questi ostacoli con l'aiuto del videogiocatore che dovrà pigiare a ritmo di musica i quattro tasti principali del controller. Al variare del tempo musicale variano gli ostacoli e le frequenze con cui si presentano. Maggiore è la complessità tecnica del brano in esecuzione superiore è il livello di difficoltà. Nuovi ostacoli prendono forma dalla congiunzione dei quattro impedimenti basilari sopra elencati (un loop zigzagante può essere un esempio). Man mano che Vibri procede illeso lungo la linea, il suo aspetto muta, si evolve fino a raggiungere lo stato di creatura alata. Di converso, un processo di devoluzione punirà gli errori fino a condurre alla morte e con essa alla fine della partita. I sei brani musicali inclusi nel pacchetto ludico sono stati realizzati dal gruppo nipponico Laugh and Beats col preciso intento di stressare le abilità di Vibri fino al limite. Ma non solo. **Vib Ribbon** permette di creare i propri livelli con i propri CD musicali. Basta inserirne uno del tray di PlayStation e il motore codificato da Matsuura disegnerà dal nulla livelli inediti conformi ai ritmi e ai toni del brano in esecuzione. Dal jazz al rock'n roll, dall'heavy metal alla musica classica, ogni sorta di componimento sonoro è matrice di nuovi stage e nuove sfide.

Dai Chemical Brothers a Britney Spears, dai Litfiba a Macy Gray, **Vib Ribbon** si adatta allo stile musicale prescelto dal videogiocatore risultando in una delle più originali ed innovative forme di commistione fra musica e videogioco a memoria d'uomo. Di sicuro, un titolo da tenere sott'occhio e di cui **Super Console** non mancherà di curarne la recensione quanto prima.



CRASHBASH

Ha finalmente un nome e un'identità concettuale il nuovo gioco basato sul franchise di **Crash Bandicoot** sviluppato dal team Eurocom (Naughty Dog è attualmente al lavoro su un segretissimo progetto per PlayStation2).

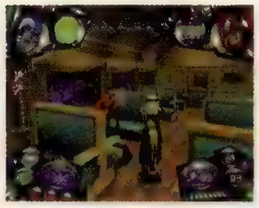
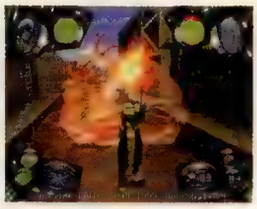
Crash Bash (titolo provvisorio) rappresenta per Sony quello che **Mario Party** ha rappresentato per Nintendo (con le dovute proporzioni sia chiaro).

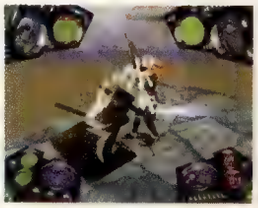
Tutti i personaggi della trilogia crashiana fanno la loro comparsa in questo battle game dove Crash, Coco, Dingodile, Tiny, Cortex e Brio si daranno battaglia a colpi di calci e pugni nonché impiegando le armi e gli oggetti sparsi per le arene. Sono altresì previste competizioni corsistiche condotte a bordo di svariati veicoli.

Con un numero massimo di 4 partecipanti umani agli eventi (via multitap ovviamente) e ben 30 competizioni, **Crash Bash** si preannuncia un'esperienza ludica furiosa in cui sarà indispensabile dare il meglio di sé in termini di velocità e strategia spicciola per avere la meglio sui concorrenti.

Di certo, il titolo non è indirizzato ad un pubblico particolarmente sofisticato, ma la sua esistenza aiuterà senz'altro a cementificare un franchise a cui Sony deve parecchio (ogni episodio di **Crash Bandicoot** commercializzato in Giappone è stato accolto con un entusiasmo mai registrato con altre produzioni di matrice occidentale).

In arrivo a dicembre.



COSMOWARRIOR **ZERO**

Dopo le due simulazioni dedicate ai primi due film della Corazzata Spaziale Yamato, altri personaggi famosi ideati di Leiji Matsumoto si apprestano a raggiungere PlayStation in un picchiaduro curato dallo stesso artista nipponico. Prodotto e distribuito da Taito, **Cosmowarrior Zero** vede la partecipazione di Matsumoto nella caratterizzazione dei protagonisti, lo studio dei meccanismi e la sceneggiatura. L'intero gioco è impregnato dall'inconfondibile stile dell'autore riconoscibile dai monitor rotondeggianti che costituiscono il marchio di fabbrica del suo mecha design nonché dalla presenza di svariati personaggi appartenenti a serie da lui create. Tra questi spicca Captain Harlock, nel gioco mostrato ai suoi esordi come pirata dello spazio. Lo accompagnano il suo fedele amico Tochiro, l'ingegnere a cui si deve la creazione dell'Arcadia, e la pirata spaziale Queen Emeraldas. Altri personaggi, per quanto originali, traggono ispirazione da protagonisti di famose serie di Matsumoto. A titolo di esempio, il Battle Analyzer è una versione da combattimento del robot imbarcato sulla nave da battaglia Yamato ed Hell Maeter è una specie di versione malvagia della compagna di viaggio Tochiro sul Galaxy Express 999. Completano la rosa dei personaggi disponibili il mercenario spaziale Heavy Grenadier, la cacciatrice di taglie La Silviana ed il comandante di nave da battaglia Warrior Zero, il protagonista attorno al quale verte l'intera trama del gioco.

Anche le arene in cui avvengono i combattimenti traggono ispirazione dalle opere di Matsumoto presentando ambientazioni quali bizzarri pianeti fungo, città western e navi spaziali. Dal punto di vista più propriamente ludico, **Cosmowarrior Zero** unisce fasi di combattimento a sequenze animate in stile digital comic. La modalità principale è costituita dal Macrocosmic Epic, uno Story Mode in cui vengono narrate le trame relative ad ogni personaggio.

La struttura di gioco si divide in tre parti distinte che si ripetono in sequenza fino al termine dell'avventura. La prima è costituita da un'animazione che illustra la storia del gioco. Ad essa segue una battaglia tra il giocatore ed una serie di avversari, costituiti da macchine ed androidi, in un area di gioco caratterizzata da svariate strutture dietro le quali è possibile cercare riparo. Nell'ultima fase avviene il duello corpo a corpo con il proprio rivale sullo stile dei picchiaduro ad incontri. Oltre il Macrocosmic Epic è disponibile uno Stage Mode, nel quale si affrontano in duello tutti i protagonisti del gioco in una lotta contro il tempo, ed il Dual Mode dedicato ad i combattimenti tra amici. Per la gioia degli anime fan, **Cosmowarrior Zero** custodisce una galleria di immagini ed informazioni illustrano il lavoro effettuato dal maestro Leiji Matsumoto.

I contenuti di questo data base si rendono disponibili con il progredire del gioco fungendo da ulteriore incentivo a terminarlo più volte con tutti i personaggi. Ad eccezione delle splendide sequenze d'intermezzo, **Cosmowarrior Zero** non sembra però offrire caratteristiche tecniche degne di nota apparendo come un titolo che conta più sulla popolarità del suo autore che sulla capacità dei suoi sviluppatori.

Ovviamente ci auguriamo di essere smentiti dalla versione finale la cui uscita in Giappone è ormai imminente. Se godrà del successo sperato, ad essa seguirà una versione per il mercato a gettoni entro breve termine.

RC DE **GO!**

All'ampia line-up di titoli della serie **De GO!** disponibile per PlayStation, Taito si appresta ad aggiungere la conversione del suo coin-op dedicato alle macchine radiocomandate. **RC de GO!** è un titolo principalmente dedicato agli appassionati di questo hobby per i quali è stato concepito un archivio bonus ricco di immagini ed informazioni. Per la realizzazione di **RC de GO!**, Taito ha ottenuto il supporto di industrie nipponiche del settore che hanno concesso la "digitalizzazione" dei modelli di macchine radiocomandate reali. Questi mezzi possono essere personalizzanti variando ruote, motore, scocca e altro ancora. Il controllo dei veicoli in gara avviene simulando l'uso di un radiocomando tramite i pulsanti e la leva analogica del pad. E' anche disponibile un controller speciale venduto separatamente. Le uniche modalità di gioco attualmente diffuse da Taito sono pratica, gara veloce e campionato. **RC de GO!** sarà disponibile in Giappone a partire dal 6 luglio.

ROCK'N MEGASTAGE

Nonostante la conversione di **Stepping Selection** per PS2 non abbia ottenuto i risultati sperati, Jaleco ha deciso di proporre un secondo gioco musicale per la nuova console Sony. **Rock'n Megastage** presenta una meccanica simile al precedente rhythm game offrendo come unica variante la necessità di utilizzare anche le mani oltre ai piedi. La confezione comprende infatti un nuovo tappetino che riproduce fedelmente la pedana del coin-op. A differenza di **Stepping Selection**, i trentaquattro brani contenuti in **Rock'n Megastage** saranno tutti provenienti dalla musica pop nipponica, caratteristica che dovrebbe favorirne la diffusione nel mercato asiatico. Il gioco (su DVD-ROM), assieme al controller ad esso dedicato, sarà distribuito il 22 giugno in Giappone al prezzo di 8.800 yen.

SD GUNDAM **G GENERATION 3**

Bandai ha annunciato lo sviluppo del terzo episodio della serie di simulazioni strategiche a turni **G Generation**. Inaugurata diversi anni orsono su Super Famicom, questa serie SD (Super Deformed) segue le orme del celebre **Super Robot Taisen**. La differenza più sostanziale con la fortunata saga di Banpresto è infatti la presenza di robot provenienti solo dalle serie di **Gundam. G Generation 3** vanta oltre mille mobile suit provenienti da trentotto serie animate differenti. Tra queste le recenti **Turn A**, **X** ed **Wing Endless Waltz**. Non mancano comunque le vecchie glorie compresi i protagonisti delle prime serie. Rispetto alle versioni precedenti, in **G Generation 3** sono state sensibilmente incrementate le modalità di gioco disponibili. Queste includono: Multi Scenario Mode, che consiste in più di cento missioni da affrontare in sequenza; Gundam Fight, un torneo ispirato a quello organizzato nella serie G Gundam; Battle Match, costituito da un singolo combattimento contro la CPU utilizzando i mech potenziati durante il gioco. **G Generation 3** offre inoltre la possibilità di utilizzare i salvataggi realizzati con il precedente **G Genration 0** e, tramite l'interfaccia WonderWave, anche con quelli **G Generation Gather Beat** per WonderSwan.

Rif 00.00/A

TBWA / BDDP

Piccola Comunità Galattica

CERCA

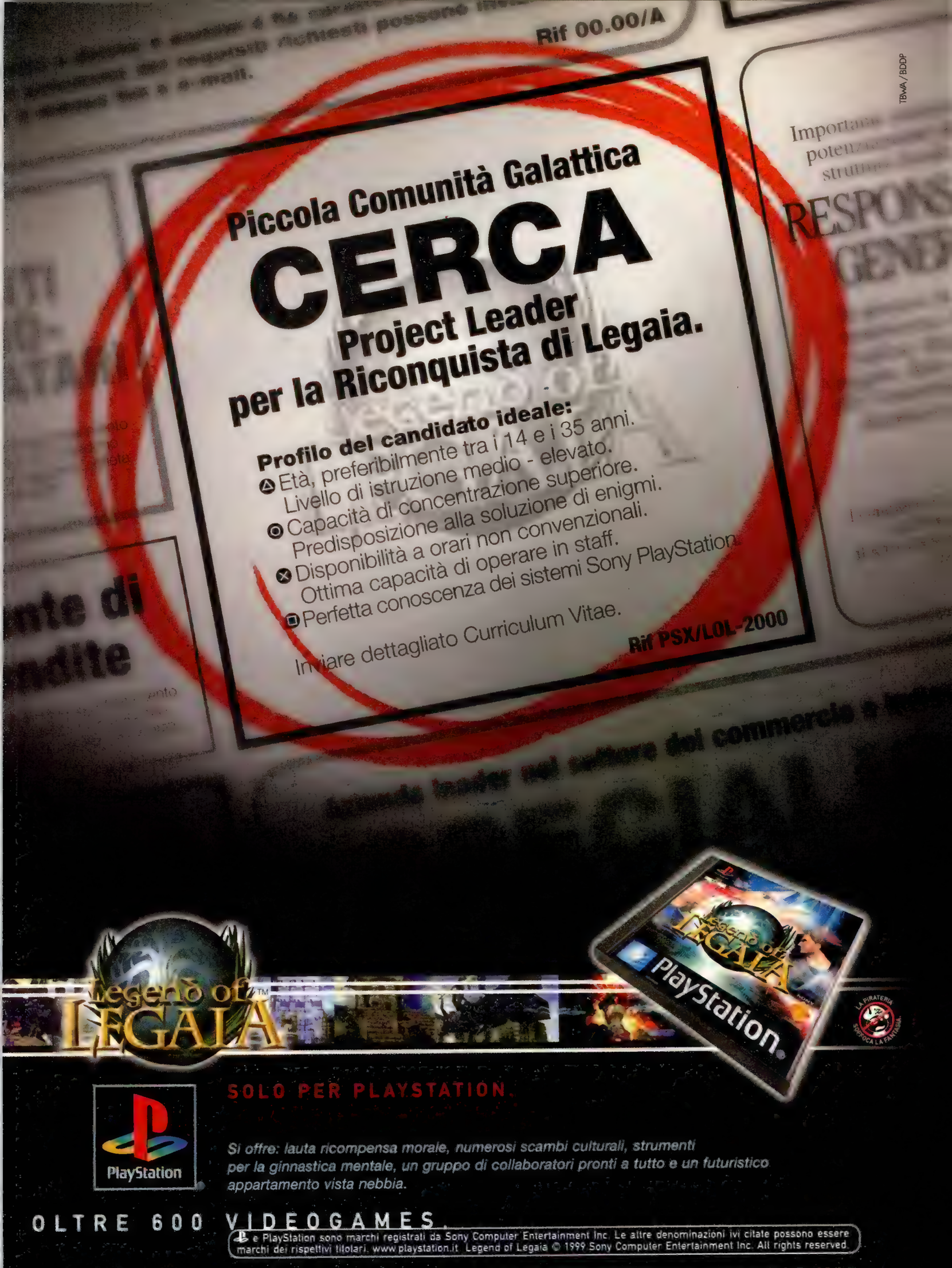
Project Leader per la Riconquista di Legaia.

Profilo del candidato ideale:

- △ Età, preferibilmente tra i 14 e i 35 anni.
  Livello di istruzione medio - elevato.
- ○ Capacità di concentrazione superiore.
  Predisposizione alla soluzione di enigmi.
- ✕ Disponibilità a orari non convenzionali.
  Ottima capacità di operare in staff.
- □ Perfetta conoscenza dei sistemi Sony PlayStation.

Inviare dettagliato Curriculum Vitae.

Rif PSX/LOL-2000



LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION.

Si offre: lauta ricompensa morale, numerosi scambi culturali, strumenti per la ginnastica mentale, un gruppo di collaboratori pronti a tutto e un futuristico appartamento vista nebbia.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Legend of Legaia © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000

Si è svolta senza infamia e senza lode l'edizione 2000 dell'Electronic Entertainment Expo losangelino, il più imponente assembramento di materiale videoludico proveniente dai quattro angoli del pianeta. Super Console non poteva non gettarsi nel mucchio per dare un'occhiata a cosa ci riserva il futuro dell'intrattenimento elettronico e riferirlo ai suoi lettori. Diamo quindi il via a questo breve reportage iniziando da...

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

La line-up Sony per PlayStation2 era ovviamente copiosa in fiera. **Dark Cloud** è parso indubbiamente il più sorprendente meritandosi il titolo di miglior gioco targato Sony all'evento fieristico. Sebbene altalenante in termini di qualità cosmetica (alcune grotte sotterranee denunciano uno scarsissimo livello di dettaglio, mentre certe locazioni non danno tregua all'occhio per l'abbondanza di dettagli) è piaciuto molto per la sua meccanica di gioco ibrida, a metà strada fra un action/RPG ed un **Sim City** molto semplificato.

La versione di **Gran Turismo 2000** mostrata all'E3 2000 ha lasciato, invece, con l'amaro in bocca per via della latitanza di ogni miglioramento significativo rispetto a quella vista al PlayStation Festival di (ormai) diversi mesi or sono. Ciononostante, il nuovo racing game di Polyphony non ha mancato di stupire con alcuni effetti grafici davvero sorprendenti, primo fra tutti il processo di rifrazione della luce sulla carrozzeria delle vetture. Sebbene non si tratti di un vero e proprio ray tracing (per rendersene conto bastava notare che le macchine avversarie non si rispecchiano sulla propria), la routine codificata dal prode team di sviluppo nipponico ne simula egregiamente i risultati proiettando sulla vettura ogni elemento del tracciato con puntualità e realismo assoluti. Sebbene la versione dimostrativa di **GT2000** sia stata quindi avara di novità sostanziali, la sessione di Q&A con il grande Kazunori Yamauchi a cui **Super Console** ha preso parte, è servita per apprendere due cose fondamentali:

a) oltre ai vecchi tracciati di **GT2**, in **GT2000** ne verranno introdotti due inediti, per l'esattezza il circuito Monte Carlo ed uno ispirato all'urbanistica tokiense (come quello di **Ridge Racer** per intenderci)

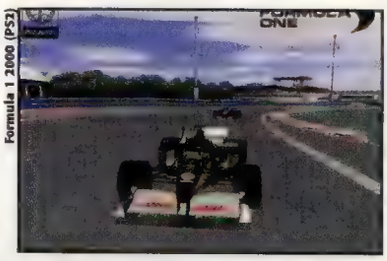
b) condizioni atmosferiche variabili approderanno finalmente sulla serie. Pioggia e nebbia sono due dei fattori meteorologici menzionati da Yamauchi.

Più in generale, il leader di Polyphony ha assicurato una risistemazione delle routine di fisica comportamentale in funzione della potenza offerta dall'Emotion Engine, con particolare riferimento alla modalità rally, destinata a divenire meno "ballonzolante" rispetto a quella introdotta in **GT2**.

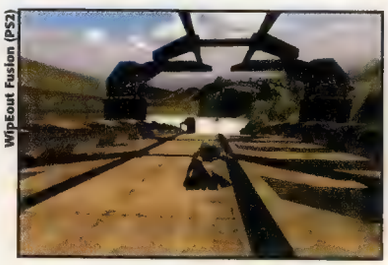
Oltre a **Dark Cloud** e **Gran Turismo**, c'erano anche **Fantavision** (in versione giocabile) nonché **WipEout Fusion**, **Formula 1 2000**, **Dropship** e **The Getaway** (per la cronaca, Take 2 Interactive ha rinominato il *suo* **Getaway** con **Smuggler's Run**) presentati solo sottoforma di video. Il racing game futuristico di Psygnosis è parso comunque promettente con tracciati ricchi di deviazioni e trampolini, sormontati da scenografie hi-tech opportunamente particolareggiate. **Formula 1 2000** non è sembrato diverso da qualsiasi simulatore analogo per PC (con le dovute differenze in termini di complessità strutturale) mentre **Dropship** ha lasciato nel dubbio in merito all'origine delle sue scene (CG o real time?).

Di **The Getaway** era apprezzabile solo un penoso slide show.

Gran Turismo 2000 (PS2)


Formula 1 2000 (PS2)

Dropship (PS2)


WipEout Fusion (PS2)

ELECTRONIC ARTS

Dopo quello Sony, lo stand di Electronic Arts era probabilmente il più imponente, tanto in termini prettamente spaziali quanto contenutistici. La maggior parte della zona espositiva era dedicata alla line-up PlayStation2. (EA sembra decisamente orientata verso il supporto massivo della nuova console Sony.)

Fra i vari **FIFA 2001**, **Madden NFL 2001** e **Big SSX** (potete leggere le rispettive anteprime qualche pagina più in là), assediati in ogni momento da orde di visitatori, c'era anche **X Squad**, sparatutto dall'indole strategica (il giocatore comanda un team di quattro unità impartendo ordini di attacco o difesa) in evidente stato embrionale e a cui nessuno ha dedicato particolare attenzione. Neanche **Super Console** ad essere sinceri...

Al di là dei titoli giocabili, EA ha mostrato i filmati di altri prodotti sportivi in arrivo per il nuovo sistema Sony. **NASCAR 2001** è parso senz'altro il più promettente soprattutto al cospetto dell'orrido The **World is Not Enough** che EA avrebbe fatto meglio a non mostrare affatto considerato il bassissimo frame rate contrapposto alla disarmante semplicità degli scenari. Idem per **NBA Live 2001** e il suo Kevin Garnett digitale (ottima la qualità della digitalizzazione facciale) animato a circa 10 fotogrammi al secondo.

Presentati inoltre il nuovo golf simulator **Tiger Woods PGA Tour 2001** e un misterioso simulatore di motoslitte (il nuovo **Sled Storm** forse?) entrambi in formato "introduzione in CG". In sintesi uno stand "sportivo" al 99% pertanto costantemente gremito di yankee.

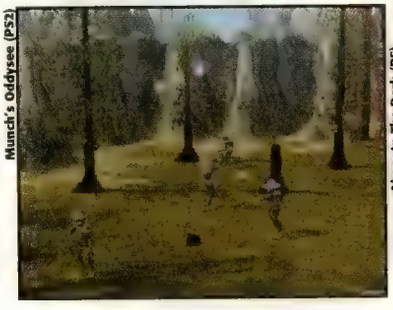
Nascar 2001 (PS2)

INFOGRAMES

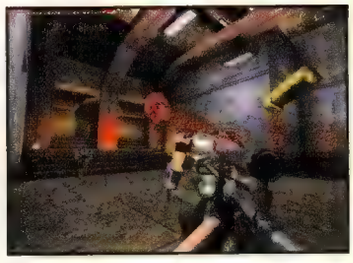
La visita presso lo stand Infogrames è stata per **Super Console** un'occasione per vedere da vicino il nuovo e ambizioso progetto di Oddworld Inhabitants (ricorderete che la softco francese ha acquistato GT Interactive qualche mese fa) **Munch's Oddysee**. Mostrato elusivamente dietro porte chiuse, il titolo del cui sviluppo **Super Console** tiene traccia dal giorno di inaugurazione del **Game Design Diary**, ha deluso tanto noi quanto gli stessi Oddworld Inhabitants. Nel trasferimento dal kit di sviluppo PC a quello PlayStation2 (giunto solo di recente negli studios della softco californiana), **Munch's Oddysee** ha perso tutta la nitidezza e la definizione apprezzabile nei filmati e nelle immagini diffuse fino ad oggi. Lorne Lanning, leader degli Inhabitants, ha manifestato animatamente il suo disappunto in merito alle performance di PlayStation2 alla prova dei fatti. La latitanza di ogni riferimento all'AA nella documentazione a corredo del Tool e la (presunta) scarsa memoria video, sono i principali disservizi indicati da Lorne come causa dell'impoverimento estetico occorso. Sebbene **Super Console** resti scettica sull'attendibilità di queste critiche (bastava vedere i nitidissimi titoli EA per rendersi conto che si può ottenere di meglio dall'hardware Sony, per non parlare di **MGS2**) lo sconforto respirato nella claustrofobia saletta in cui ha avuto luogo la dimostrazione era più di un semplice disappunto tant'è che Oddworld non è intenzionata a rilasciare **Munch's Oddysee** fintanto che Sony non porrà rimedio ad una situazione che Lorne definisce "assolutamente inaccettabile". (Ah, per chi se lo stesse chiedendo, si, Abe salta eccome...)

Insieme al deludente **Munch's Oddysee**, lo stand Infogrames accoglieva una delle primissime conversioni PC-PlayStation2. **Unreal Tournament** di Epic Megagames denunciava una discreta fluidità (comunque inferiore rispetto a quella apprezzabile su un "comune" Pentium2 a 300Mhz) nonostante l'assenza del benché minimo segnale di ottimizzazione.

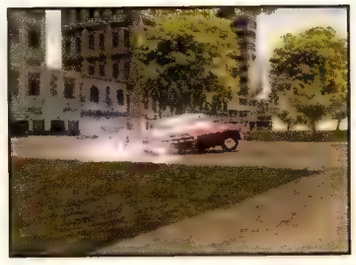
Al di là dei titoli PS2, Infogrames ha mostrato qualcosa di discreto anche per l'attuale PlayStation. In particolare **Alone in The Dark** e **Driver 2** sono apparsi promettenti sebbene vittime nella cosmesi dell'ormai datata tecnologia a 32-bit Sony (il motore grafico di **Driver 2** non sembra mostrare progressi rispetto a quello impiegato nel prequel). Decisamente deprimente invece **Ronaldo V-Football** (recensione sul prossimo numero).


Munch's Oddysee (PS2)

Unreal Tournalent (PS2)



Driver (PS2)



Alone in The Dark (PS)

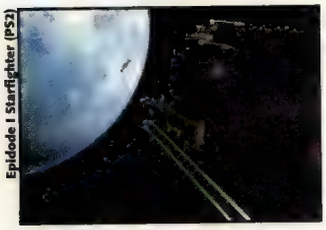
EIDOS, BUNGIE, LUCAS

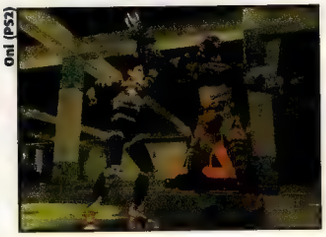
Oltre a confermare lo sviluppo di **Tomb Raider** per PlayStation2, Eidos non ha regalato particolari sorprese all'utenza console, preferendo puntare sulle sue produzioni per PC e suoi derivati (leggi conversioni per Dreamcast). **Commandos 2**, per chi fosse interessato, ha carpito l'interesse di **Super Console** per la sua maginificenza grafica e per il reale apporto innovativo alle meccaniche di gioco introdotte nel *prequel*. Per saperne di più non perdete il prossimo appuntamento con **Outer Worlds**...

Al contrario di Eidos, Bugine ha mostrato qualcosa di concreto, sebbene embrionale, per PlayStation2.

Ci riferiamo ad **Oni**, action game poligonale di cui si è parlato su **Outer Worlds** di febbraio. Anche in questo caso, come per la maggior parte delle conversioni da PC mostrate in fiera, non c'è nulla di buono da segnalare sul fronte tecnico.

Molto più promettente è parso invece **StarWars Episode I Starfighter** di LucasArts per PS2, sparatutto spaziale basato sull'ormai abusatissimo franchise di *Episode I*. Il giocatore deve combattere la Federazione del Commercio in difesa della popolazione dei Naboo. Questa la premessa. Sono previste 20 astronavi digitali ripescate dal parco caccia di *Episode I* nonché 14 livelli ambientati tanto in cielo quanto sulla superficie dei pianeti. Ne riparleremo senz'altro.

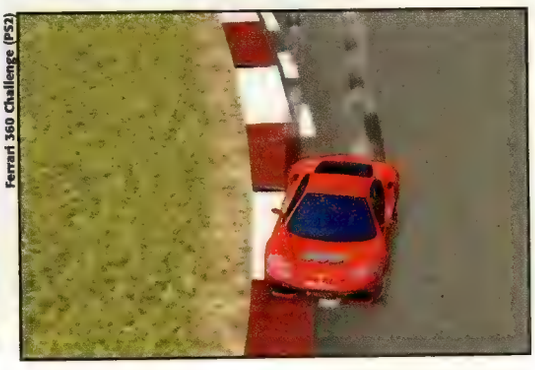

Episode I Starfighter (PS2)


Oni (PS2)

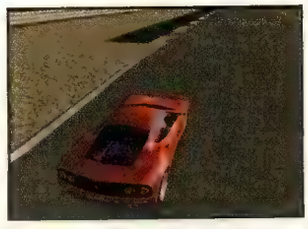
ACCLAIM E ACTIVISION

La line-up Acclaim per PlayStation2 annovera ben cinque titoli, per la cronaca **Shadow Man: 2econd Coming**, **Big Wave Surfing** (titolo provvisorio), **All-Star Baseball 2002**, **Ferrari Formula 1** and **Ferrari 360 Challenge**. Gli ultimi due nascono sul terreno della licenza esclusiva (!) Ferrari acquisita dalla software house statunitense qualche mese fa e promettono di veicolare lo spirito e il fascino dei bolidi di Maranello attraverso produzioni ludiche all'altezza del prestigioso marchio di cui si fregiano (per inciso, il cavallino rampante). **Ferrari 360 Challenge**, in particolare, l'unico titolo mostrato dietro porte chiuse da un'orgogliosa Acclaim, promette molto, ma allo stato attuale offre davvero poco. Un motore grafico fresco di porting PC-PS2 (il team inglese che ne cura lo sviluppo, Brain in a Jar, ha ricevuto il kit Sony appena due mesi fa) impedisce attualmente di visualizzare più di due vetture senza intaccare il fram rate.

Sebbene concentrata sulla promozione dei promettenti **Spiderman** e **Tony Hawk's Skateboarding 2** (vedi anteprima a seguire) per l'attuale 32-bit Sony, Activision non ha disdegnato la partecipazione alla bagarre "c'ho anch'io qualcosa per pleisteiscion" con **Street Lethal**, un gioco di guida decisamente arcade e banale, e **Gunslinger** un action/RPG ambientato nel selvaggio west che Activision avrebbe fatto meglio a presentare in una forma migliore, avulsa dalle pesanti incertezze del motore poligonale risultanti in un frame rate ignobile.


Ferrari 360 Challenge (PS2)

Gunslinger (PS2)



FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KCET** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2001**

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Nato nell'agosto del 1963 a Setagaya, Tokyo, Hideo Kojima comincia sin da piccolo a coltivare la sua passione per il cinema e la sceneggiatura. Mentre frequenta le medie gira nel tempo libero film amatoriali su pellicole da 8mm scrivendone le storie di suo pugno, ma è solo molti anni più tardi che Kojima scopre il medium attraverso cui dare libero sfogo alla sua indole creativa. Assunto in Konami nel 1986 in veste di planner debutta come director l'anno successivo, all'età di 24 anni, con un videogioco destinato a fare la storia. Il primo **Metal Gear** per MSX, pubblicato da Konami nel 1987, segna nel migliore dei modi l'inizio della sua carriera come game designer. Caratterizzata da un concept rivoluzionario sorretto da un costrutto narrativo stimolante ed avvincente, la prima avventura di Solid Snake rapisce l'utenza MSX (prevalentemente nipponica), e i successivi **Snatcher** (1988) **Metal Gear 2** (1990) e **Policenauts** (1994) imprimono a fuoco il nome di Kojima nella storia dell'intrattenimento elettronico. Quattro anni più tardi, nel 1998, il suo primo progetto per il sistema a 32-bit Sony, **Metal Gear Solid**, lo introduce alla massa di videogiocatori occidentali che fino ad allora ne ignoravano addirittura l'esistenza. Ed è subito successo. **Metal Gear Solid** vende come il pane tanto sui mercati europeo e statunitense quanto su quello nipponico, divenendo di fatto uno dei più preziosi franchise Konami. McFarlane Toys acquista i diritti di produzione delle action figure ispirate ai personaggi dello stealth game PlayStation e ha inizio lo sviluppo della versione GameBoy Color (**Metal Gear Ghost Babel**). Per tutto questo tempo, Kojima ha perseguito il suo ideale di esperienza videoludica accettando i compromessi imposti dalle tecnologie con cui si è misurato. In ognuna delle sue produzioni appare chiaro lo sforzo compiuto per avvicinare ciò che si vede nel video con l'idea che Kojima ha nella testa. Ebbene, oggi, nell'era dei 128-bit e dell'Emotion Engine quell'idea sembra diventata realtà...

Le potenzialità di PlayStation2 sono all'origine della turbolenta condizione atmosferica mostrata in figura. Gli schizzi d'acqua che imperlano il profilo di Snake (sinistra) donano un realismo assoluto alla scena. In alto, il Metal Gear Ray in tutta la sua mastodontica presenza.

Lo scorso mese di maggio, presso gli Universal Studios di Los Angeles, Konami ha presentato alla stampa (e con essa alla comunità videoludica tutta) ciò che con ogni probabilità verrà ricordato come il videogioco più spettacolare mai concepito: **Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty** per PlayStation2.

Se non ci fosse impossibile per gli ovvi limiti imposti dal supporto cartaceo, sarebbe sufficiente mostrarvi i nove minuti di filmato esemplificativo mostrato da Konami per convincervi dell'eccezionalità del nuovo progetto di Kojima.

La qualità delle animazioni, la pletora di effetti speciali, la drammaticità delle inquadrature nonché una delle più inequivocabili manifestazioni di maniacalità assoluta nei dettagli, fanno gridare al miracolo (è c'è chi l'ha fatto davvero mentre partecipava alla standing ovation successiva alla proiezione del video). Solid Snake non è mai stato così vicino all'immagine dell'agente speciale Rambo-like che Kojima aveva probabilmente in mente da tempo. L'espressione del suo volto poligonale trasmette freddezza e tensione al tempo stesso mentre scorre di spalle lungo le pareti o si ripara dietro un angolo per non essere avvistato (in questo caso è addirittura possibile vederlo socchiudere gli occhi e sbuffare in segno di sollievo per lo scampato pericolo).

Un'espressione truce e nervosa accompagna le furiose sparatorie con le guardie mentre i bossoli rimbalzano ovunque (anche i proiettili a dire il vero, con le ovvie conseguenze a livello strategico) e i caricatori vuoti vengono lasciati cadere sul pavimento.

Il filmato dimostrativo (ambientato sul ponte e all'interno di una nave mercantile) si apre mostrando la più realistica simulazione della pioggia mai vista in un videogioco. Se in passato l'effetto piovano si limitava a produrre quattro gocce in caduta verticale che nella migliore delle ipotesi davano origine a cerchi concentrici impattando col terreno, in **Metal Gear Solid 2** siamo di fronte ad una vera e propria tormenta dove ogni oggetto poligonale esposto alle intemperie (Snake compreso) appare avvolto da un alone di schizzi mentre il vento modifica costantemente la sua direzione e, con essa, quella della pioggia. Il realismo è tale che è quasi possibile sentirsi bagnati ed infreddoliti…

Il realismo scenografico e l'attenzione al dettaglio raggiunge l'apice pochi minuti più tardi, in una scena ambientata in quello che sembrerebbe il magazzino di un ristorante. Snake e due soldati si scambiano i dovuti convenevoli a colpi di mitra dai due estremi di una serie di scaffalature su cui poggiano bottiglie, sacchi di farina e scatolame vario.

Eventualmente raggiunti dai proiettili, le bottiglie di infrangono, i sacchi fremono e gli scatoli oscillano, si ribaltano e si aprono, riversano il loro contenuto (frutta) sulla scena infuocata dagli scontri. Bellissimo. Il livello di interazione con i fondali non è, inoltre, puramente accessorio. In determinate locazioni, infatti, è possibile sparare alle tubature che si estendono lungo i lati di un corridoio perché il vapore fuoriesca dalle crepe e disturbi non poco eventuali nemici. Il medesimo principio interattivo permette di far fuori anche le sorgenti di luce (lampadine, faretti) lasciando che l'oscurità invada la scena…

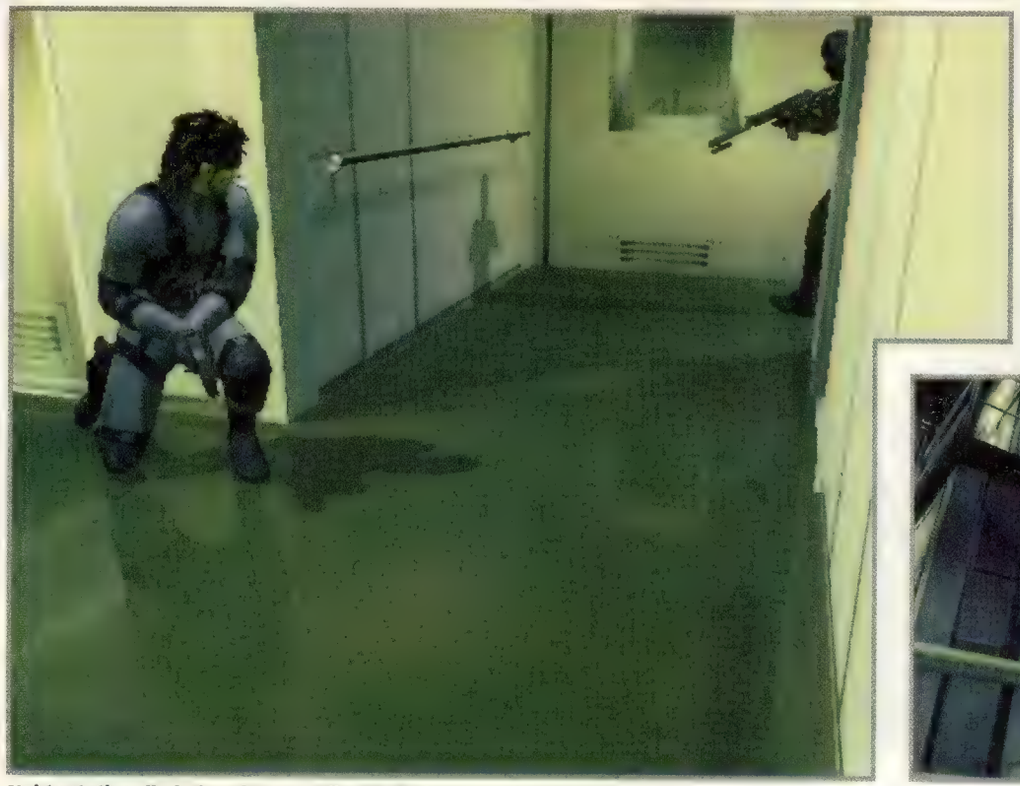
Al termine del prequel, Revolver Ocelot (che rivedremo in **MGS2** insieme allo scienziato Otakon e Liquid Snake…) fugge con un disco magneto-ottico contenente tutte le informazioni recuperate durante gli esperimenti condotti sul Metal Gear Rex. Dopo averle diffuse attraverso i canali del mercato nero tutte le nazioni o i gruppi terroristici del mondo cominciano a produrre i rispettivi esemplari. Viene costruito il nuovo Metal Gear Ray (che, dovreste vederlo in foto, è qualcosa di davvero enorme, a metà strada fra Godzilla e il vermone del deserto di Dune) allo scopo di combattere i cloni del Rex, ma le cose non sembrano filare liscio. Solid Snake si offre volontario per risolvere la questione e porre fine all'invasione di Metal Gear fatti in casa.

Questa in estrema sintesi, la premessa narrativa di **MGS2**. Comprensibilmente Konami non vuole sbottonarsi più di tanto e se vi state chiedendo se Revolver Ocelot è monco o meno, be' chiedete troppo…

In **Metal Gear Solid 2** la visuale in prima persona gioca un ruolo fondamentale nel processo di rinnovamento del sistema di controllo e di combattimento. Come nel più classico FPS, Solid Snake può puntare l'arma liberamente lungo i due assi e colpire i nemici i diversi punti del corpo determinando realistiche reazioni non dissimili da quelle manifestate dagli scagnozzi di **Time Crisis**. In altre occasioni, l'impiego della visuale in soggettiva si rende indispensabile. E' il caso delle unità avversarie munite di scudo protettivo infrangibile. L'unico modo per eliminarle è mirare alle caviglie… (Per inciso, lo scudo si inclina e sussulta in maniera estremamente realistica in accordo col punto in cui viene colpito - segnalato a sua volta dalla presenza di una gustosa crepa circolare).

Nuove abilità sono state inoltre introdotte nel repertorio di mosse di Solid Snake. Il mitico agente può adesso penzolarsi dalle ringhiere e spostarsi col le mani lungo i cornicioni. Un bel calcio con avvitamento aereo si aggiunge al bagaglio di mosse da combattimento corpo a

Le fantastiche esplosioni rappresentano una porzione infinitesimale dei numerosi effetti ambientali di Metal Gear Solid 2.



Nel tentativo di eludere la sorveglianza, il giocatore dovrà tenere in forte considerazione l'ombra di Snake (foto principale) I tempi verosimili di azione/reazione delle guardie permettono di adottare strategie intimidatorie (foto in alto a destra). La possibilità di appendersi ai cornicioni offre ulteriori chance di sfuggire all'intercettazione dei soldati (foto a destra).

La visuale in soggettiva permette di colpire precise zone del corpo. In questo caso la testa.

corpo insieme all'abilità di rotolare rapidamente in avanti. Più in generale, il sistema di controllo è stato reso più semplice ed intuitivo dislocando le funzioni principali sui tasti del controller più facili da raggiungere. Le caratteristiche analogiche dei tasti del DualShock2 vengono in aiuto per raffinare il sistema di interazione uomo macchina in **MGS2**. Ogni azione avviata dalla pressione di un tasto verrà eseguita più o meno rapidamente in base alla pressione esercitata dall'utente. Non male.

Buona parte del potere computazionale dell'Emotion Engine (circa il 30% dichiara Kojima) regola l'intelligenza artificiale delle guardie rendendole di fatto più letali (ma anche più umane e credibili) che in passato. In **MGS2** si muovono in gruppo, una a copertura dell'altra, scambiandosi silenziosi segnali gestuali e coordinandosi per scandagliare minuziosamente le aree in cui sospettano la presenza di un intruso. Non solo. I soldati possono nascondersi, tendere agguati, fare uso di visori notturni, circondare Snake sotto il fuoco incrociato o semplicemente attaccarlo furiosamente in massa.

Per comunicare fra loro le unità nemiche fanno uso di ricetrasmittenti portate nello zaino in spalla. Il giocatore può eventualmente renderle inutilizzabili con un colpo ben mirato impedendo così il sopraggiungere dei rinforzi. E ancora. Sbucando all'improvviso da un angolo con la pistola puntata dritta sul naso di una guardia colta alla sprovvista, quest'ultima reagirà come reagirebbe qualsiasi essere umano: facendosela addosso. Col nemico impietrito davanti a sé, Snake può prendersi il suo tempo decidendo in che modo risolvere la delicata situazione (ucciderlo a sangue freddo o stordirlo con un calcio ben assestato?).

E ancora. **MGS2** arricchisce la componente stealth con l'introduzione delle ombre dinamiche. I nemici sono in grado di vederle, e restare nascosti dietro un angolo col la propria ombra proiettata sul pavimento davanti a loro può non essere la strategia migliore per passare inosservati. Snake potrà inoltre nascondersi negli armadietti (oltre che sotto gli scatoli di cartone che Kojima assicura saranno presenti in abbondanza) ed eventualmente farsi scudo dei proiettili aprendo e chiudendo le porte metalliche. Sebbene Kojima resti omertoso in merito al numero e alla tipologia di armi presenti in **MGS2** è noto che faranno la loro comparsa strumenti bellici realmente esistenti ed altri di pura invenzione. Fra questi, una pistola caricata con freccette soporifere grazie alla quale, dice Kojima, sarà possibile attraversare tutto il gioco senza spargere una goccia di sangue. A proposito di quest'ultimo…in un'intervista Kojima ha annunciato la presenza in **MGS2** di una sorta di sistema automatico di discernimento dell'età del giocatore in funzione del quale verrà regolato il livello di gore mostrato a video. Sembra che questo particolare sistema sia capace di capire sesso, hobby ed età del fruitore nelle primissime fasi di gioco. Come ciò sia possibile non è noto, ciononostante le abilità di Psycho Mantis (e il contenuto della memory card) potrebbero giocare un ruolo importante in questo senso…

Dal punto di vista cosmetico è bene precisare che **MGS2** non fa uso dell'anti-aliasing. (Ve lo diciamo subito affinché vi mettiate il cuore in pace) Ciononostante la qualità estetica del capolavoro di Kojima non ha referenti concorrenziali di rilievo. Laddove il numero di poligoni su schermo non raggiunge il massimo rispetto a quanto teoricamente concesso dal nuovo sistema Sony, la qualità delle animazioni motion captured unita alle verosimili simulazioni di fisica dinamica ed alla pletora di effetti speciali assortiti (ombre dinamiche, riflessi e tanto altro ancora) compressi dal team Konami nel pacchetto ludico, innalzano **MGS2** di due spanne sopra la massa. Neanche il promettente **The Bouncer** di Square riesce a scalfirne la superiorità. Il design di personaggi e mech, affidato al valido Yoji Shinkawa, appare eccellente così come promettente appare la collaborazione di Harrt Gregson-Williams (*Enemy of the State*, *Armageddon* e *The Rock*) in veste di compositore dei brani musicali (che, dice Kojima, vantano un'interessante caratteristica dinamica, laddove il ritmo varia in funzione dell'azione ludica): se il remix del tema originale ascoltato durante il filmato è solo un assaggio di cose a venire, è bene considerare da subito l'acquisto di un buon impianto home theater… E, per ora, basta. Redigere l'anteprima di **MGS2** è stato probabilmente uno dei compiti più ardui assegnati a chi si è assunto l'onere di farlo. Tali e tanti sono gli argomenti da trattare (ogni effetto grafico, ogni animazione, ogni tocco di classe meriterebbe una trattazione *ad hoc*) da indurre chi scrive a porsi un freno (avendovi prima informato sulle caratteristiche essenziali). Ma non fate quella faccia: previsto per la fine del 2001, **MGS2** per PlayStation2 non mancherà di ritornare sulle pagine di Super Console in futuri aggiornamenti. Stay tuned!

Sedetevi Comodi!

MC2

Dual Force Color Pad

Dual Force
Wireless Controller

MadCatz

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

PER PLAYSTATION

ORA, TUTTO DIPENDERA' DA TE. MC2 ti da tutto, con la nuova tecnologia AccuDrive™ avrai la calibrazione elettronica del volante e la tua velocità di gara in tempo reale. Il design avveniristico della base è stato ergonomicamente progettato per appoggiarsi stabilmente sulle tue gambe. La pedaliera antiscivolo sarà ancorata al pavimento come nella scocca del tuo Bolide. Adesso se finirai fuori pista sarà solo colpa tua!

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

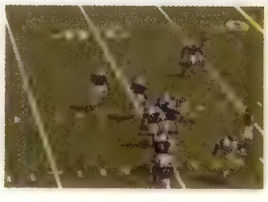
3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SPORTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **26 OTTOBRE**

MADDEN NFL 2001

Mancano ancora otto mesi al prossimo Superbowl, ma i fanatici di football americano non hanno bisogno di aspettare la fine di gennaio per vedere realizzati i propri sogni...



Come da tradizione EA, le inquadrature sono numerose e i replay semplicemente spettacolari.

Mercoledì 10 maggio 2000. Sony Computer Entertainment presenta alla stampa di tutto il mondo la versione americana di PlayStation2 e le strategie che seguiranno il lancio della console sul territorio nordamericano. E' evidente fin dal principio che nelle intenzioni di SCE i titoli di una certa terza parte saranno fondamentali per il successo della macchina negli States. Namco? Naaah. Konami? Macché. Per sfondare nel territorio yankee PlayStation2 ha bisogno assolutamente del supporto di Electronic Arts e dei suoi titoli sportivi. Solo considerando queste premesse, un titolo come **Madden NFL** (la simulazione sportiva più venduta negli USA, in pratica il **FIFA** d'oltreoceano) sarebbe già meritevole d'attenzione, ma il bello è, signori e signori, che la versione PlayStation2 del franchise del ciccione spacca. Spacca a tal punto da meritarsi più applausi di quanto non accada per qualsiasi altro titolo PS2 alla press conference di cui sopra. Spacca così tanto che nei tre giorni dell'E3 è praticamente impossibile avvicinarsi alle console su cui gira **Madden NFL 2001**, tanta è la folla attirata dalla simulazione di football americano. Spacca talmente che persino un titolo assai valido come **NFL 2K1** per Dreamcast passa in secondo piano.

L'aspetto che più colpisce di **Madden NFL 2001** è senza dubbio quello estetico: le animazioni sono fluide e convincenti, le texture fra le migliori viste finora su PlayStation2 e i giocatori vantano un livello di dettaglio eccellente. EA Sports ha dato il meglio di sé anche per rendere ogni atleta simile il più possibile alla propria controparte reale, inserendo nei modelli 3D diversi tipi di protezioni, maschere, cerotti e fasce, per non parlare dei panzoni d'antologia che contraddistinguono i giganteschi uomini di linea. Una novità interessante è costituita dall'acquisizione della licenza NFL Coaches Club: gli allenatori ora sono a bordo campo ad elargire consigli alla propria squadra e a inveire contro ogni chiamata arbitrale, proprio come nella realtà. EA Sports ha utilizzato una tecnica chiamata CyberScan per acquisire con telecamere digitali ad alta definizione i volti degli allenatori e riprodurli nel gioco (la stessa tecnica verrà sfruttata in **Knockout Kings 2001** per i volti dei pugili): anche le frasi lanciate a giocatori e arbitri sono state interamente digitalizzate in occasione di un raduno dei coach in Florida e questo dovrebbe garantire massimo realismo anche dal pdv sonoro, oltre che da quello grafico, grazie anche al commento del mitico **Madden** e del suo socio, Pat Summerall.

Per quanto riguarda la giocabilità i miglioramenti non sono così evidenti come nella realizzazione tecnica (almeno al momento), ma EA Sports ha lavorato anche su quello. L'interfaccia di gioco, già piuttosto facile da utilizzare, è stata semplificata ulteriormente, è stata potenziata la parte difensiva (da sempre il punto debole di Madden), con la possibilità di effettuare cambiamenti anche all'ultimo secondo sulla linea di scrimmage. L'intelligenza artificiale è stata migliorata parecchio e i contatti fra giocatori tengono ora in considerazione più che mai peso e altezza degli atleti: scordatevi quindi di utilizzare un defensive back da 90 chili per bloccare del tutto un fullback lanciato alla massima velocità. Con una cura per i dettagli quantomai impressionante e un look ancora più televisivo di quanto accadesse nelle precedenti edizioni del gioco, è probabile che **Madden NFL 2001** possa costituire il titolo di punta nella line up PlayStation2 al momento del lancio della console negli Stati Uniti. Peccato che lo stesso non si possa dire di **FIFA 2001** per il mercato europeo...

FIFA 2001

ISS Pro Evolution ha settato nuovi standard nell'ambito delle simulazioni calcistiche (per qualsiasi console), ma il primato delle vendite è ancora saldamente nelle mani di Electronic Arts e del suo franchise **FIFA**, primato che verrà senza dubbio rafforzato dal primo episodio della serie per PlayStation2.

Oltre a una cinquantina di nazionali e alle migliori squadre di club del mondo, la versione americana del gioco annovererà tutti i team della Major League Soccer.

Da quando sono apparse su Newsweek le prime immagini di **FIFA 2001** per PlayStation2, l'interesse per il nuovo episodio della serie calcistica più famosa del mondo ha raggiunto livelli a dir poco allucinanti, complice anche il fatto che Konami sembra ancora parecchio indietro nella realizzazione di **Winning Eleven** per PS2 e **Jikkyou World Soccer 2000** pare mediocre sia sotto il profilo tecnico che sotto quello della giocabilità. Spetta quindi a Electronic Arts, fra lo scetticismo di milioni di fans di **ISS Pro Evolution**, farci avere un titolo calcistico per la nuova console Sony nel minore tempo possibile: visto che l'uscita di PlayStation2 in America ed Europa è stata fissata per la fine di ottobre, il colosso americano ha infatti deciso di andare controtendenza e, al contrario di quanto avvenuto negli anni passati, lanciare **FIFA 2001** in Giappone prima che nel Vecchio Continente e negli States. I videogiocatori giapponesi ora potranno così fruire per primi non solo dei titoli Namco, Square, Konami, Capcom, ecc., ma anche di prodotti tradizionalmente occidentali come questo **FIFA 2001** e **Big SSX**. Andiamo bene. A sentire EA, comunque, tale ritardo sarà "bilanciato" dal fatto che la versione di **FIFA** che arriverà sugli scaffali dei negozi occidentali sarà migliorata rispetto a quella nipponica. Almeno quello…

Da quanto visto in occasione del recente E3, l'ultimo episodio di **FIFA** è il titolo più debole della cospicua line-up sportiva EA per PS2 e sembra che i problemi che hanno caratterizzato la serie negli anni passati siano rimasti immutati anche sulla nuova console. La meccanica di gioco non ha subito grossi stravolgimenti: le tecniche da sfruttare per segnare sono le medesime di sempre e la limitata IA dei calciatori controllati dalla CPU favorisce l'utilizzo di pattern prefissati da seguire pedissequamente per scagliare la palombella nella porta avversaria. L'azione di gioco risente anche di una discreta lentezza e di una mancanza di realismo che, se da un lato permette di assistere a segnature a dir poco spettacolari, dall'altro impallidisce di fronte alla veridicità delle azioni di **ISS Pro Evolution**. Anche tecnicamente l'hype generata da **FIFA 2001** aveva fatto sperare in qualcosa di meglio: certo, la grafica è discreta e il look del gioco è nel complesso positivo, ma le animazioni dei calciatori, ad esempio, sembrano sempre piuttosto "slegate" fra loro (difetto presente anche in **Jikkyou World Soccer 2000**) e il movimento degli stessi sul terreno di gioco non è proprio dei più naturali.

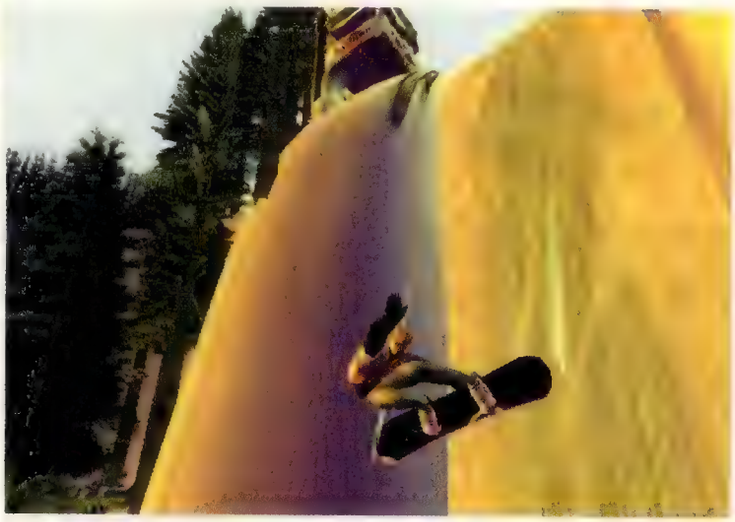
Solo difetti, quindi? Non proprio. **FIFA 2001** può contare su una pletora di modalità di gioco (fra cui un Campionato del Mondo Under 23), su una colonna sonora che annovera nel proprio roster star del calibro di Jamiroquai e Paul Oakenfold, su un utilizzo di effetti di luci e ombre mai visto in altri episodi della serie…insomma, ci siamo capiti. E' **FIFA**. Se vi è sempre piaciuto apprezzerete la grafica (per il motion capture è stato "utilizzato" il grande Nakata), le reti spettacolari e tutti gli elementi di contorno che hanno permesso alla serie di vendere milioni e milioni di copie. Altrimenti potrete sempre utilizzare la vostra PlayStation2 per giocare a **ISS Pro Evolution**…

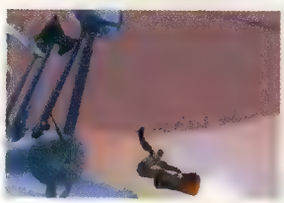
La grafica del gioco è realistica e in buona parte credibile, ma siamo distanti da quanto visto, ad esempio, in Madden NFL 2001.

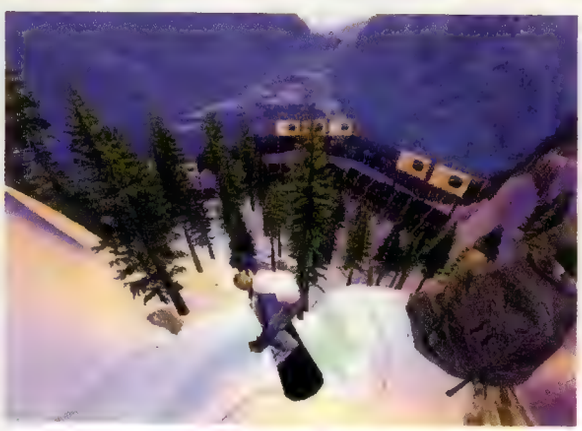
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **E26 OTTOBRE**

BIG SSX

La temperatura sale, le ferie estive si avvicinano, le spiagge si riempiono. Quale occasione migliore per dare un'occhiata a una simulazione di snowboard?



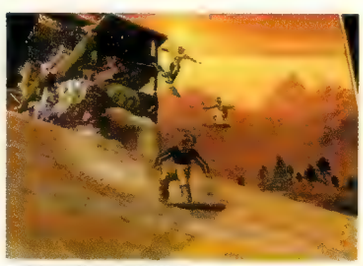




L'esplosione del "fenomeno snowboard" negli ultimi anni è costata cara ai videogiocatori di mezzo mondo: gli utenti PlayStation si sono visti subissare di titoli, spesso di qualità mediocre, aventi come protagonista la tavola da neve resa celebre da Jake Burton e Tom Sims. Maestra com'è nello studiare mode e interessi della Generazione X, Electronic Arts non poteva che essere la prima casa a propinarci una simulazione di snowboard per PlayStation2. Fortunatamente **Big SSX** (acronimo di **Snowboard Super Cross**) si è rivelato al recente E3 di Los Angeles come uno dei titoli più giocabili della line-up PS2 e come tale meritevole di particolare attenzione.

Realizzato dalla spesso sottovalutata divisione canadese di EA (responsabile, ultimamente, del più che discreto **Sled Storm**), **Big SSX** è incentrato sulla specialità del boarder cross, che tanti consensi sta ottenendo al di qua e al di là dell'Oceano: in questa disciplina sei concorrenti scendono contemporaneamente su una pista che sarebbe adattissima in una gara di motocross e dove la ricerca della velocità dev'essere supportata da una buona strategia di gara e da un sapiente uso del contatto fisico. Scomporsi su un salto a causa di una spinta di un avversario non è proprio salutare e talvolta può essere più saggio lasciar avanzare i concorrenti, aspettare che si "scannino" fra loro per poi superarli nel finale. Per agevolare le rimonte, i programmatori di **Big SSX** hanno riempito i tracciati di scorciatoie, tagli e bivi vari, tant'è che non è raro vedere un avversario passarvi sopra la testa perché ha preso una strada totalmente differente dalla vostra. Le sette piste del gioco (più una segreta) garantiscono una discreta varietà (si va dai classici tracciati alpini all'Aloha Ice Jam - un iceberg trasportato in un'isola del Sud Pacifico per essere solcato dagli snowboarder - al Tokyo Megaplex - la versione videoludica della pista da sci artificiale della capitale giapponese - con salti semoventi, porte che si aprono e chiudono a intermittenza e amenità simili) e sebbene l'ampiezza dei tracciati non sia paragonabile, da quanto visto finora, a quella di **MTV Sports Snowboarding**, la presenza delle summenzionate scorciatoie impedisce di annoiarsi in breve tempo. Anche i tricks a disposizione del giocatore sono discreti in quantità e qualità: da segnalare in questo caso la presenza di una barra che indica l'adrenalina del rider. "Chiudendo" il maggior numero di evoluzioni, il livello dell'adrenalina salirà costantemente, permettendo di eseguire trick sempre migliori e con una pià alta probabilità di atterraggio perfetto.

Massiccia la colonna sonora: il reparto marketing di Electronic Arts stavolta ha fatto bene i propri compiti e la musica principale del gioco è stata realizzata da Mix Master Mike (ovvero il DJ dei Beastie Boys) e Rahzel, la "batteria umana" del gruppo The Roots. Spettacolo. Buona anche la componente visiva: le ambientazioni, varie e colorate, sfrecciano via rendendo efficacemente il senso della velocità e i problemi di draw-in che affliggevano il gioco qualche mese fa sembrano in buona parte scomparsi. Certo, ogni tanto c'è qualche rallentamento di troppo per i nostri gusti, ma se consideriamo che **1080 Snowboarding** su Nintendo 64, vero paradigma del genere, talvolta perdeva frame a secchiate...



I rider disponibili in SSX sono solo quattro, ma è possibile sbloccarne altrettanti nel corso del gioco.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

Nonostante la presenza dei nuovi (e inaspettati) **Grind Session** e **MTV Sports Skateboarding**, gli occhi degli skater al recente E3 erano tutti sul secondo titolo dedicato a Mr Birdhouse. Giustamente.

La presenza di Steve Caballero in Tony Hawk's Skateboarding 2 riempirà sicuramente di gioia gli skater di mezzo pianeta.

Tony Hawk's Skateboarding è stato senz'alcun dubbio uno dei titoli più sorprendenti del passato anno videoludico: nonostante il *pedigree* di Neversoft lasciasse presupporre il contrario, il titolo Activision s'è rivelato alla resa dei conti ben realizzato sotto il profilo tecnico, nonché dotato di un'ottima giocabilità. L'unico punto debole del primo **Tony Hawk** era probabilmente rappresentato dalla non eccelsa longevità: pur essendo questo un difetto comune all'intera categoria delle skate/snowboard simulation, Neversoft ha comunque tentato di porre almeno in parte rimedio al problema in **Tony Hawk's Skateboarding 2**, "ampliando" il gioco e cercando di realizzare sotto ogni punto di vista la simulazione di skate definitiva. Tanto per cominciare è aumentato il numero di pro disponibili: gli skater presenti all'interno del gioco sono ora tredici e comprendono "veterani" del franchise quali Chad Muska e Bucky Lasek (oltre ovviamente a Tony Hawk) e new entry come il solo e unico Steve Caballero. I più feticisti saranno felici di sapere che il vestiario degli skater è customizzabile a piacimento, ma se anche questo non bastasse, il giocatore avrà la possibilità di editare il proprio skater e affiancarlo ai professionisti di cui sopra nella modalità Career, dove guadagnare punti e imparare trick nuovi ad ogni competizione. A proposito delle manovre, ogni pro avrà a disposizione una serie di trick "personalizzati" e il design dei livelli è stato realizzato in modo tale da poter eseguire combinazioni di trick chilometriche, spettacolari e mai uguali (vista la quantità astronomica di manovre performabili). Ma il fatto che le ambientazioni siano in grado di offrire una dose superiore di divertimento rispetto al primo **Tony Hawk** non significa semplicemente una maggior dose di inventiva da parte dei track designer, ma anche un discreto lavoro di ricerca: i percorsi "inventati" sono infatti affiancati da skate park realmente esistenti come quello di Ventura, in California, o di Marsiglia, noto a tutti gli skater nostrani. Ogni livello custodisce aree segrete e bonus di ogni tipo. Una volta scoperti tutti i segreti del gioco sarà anche possibile creare da zero il proprio skate park, grazie a un editor completo e relativamente semplice da utilizzare. Ad innalzare ulteriormente la longevità potenziale del titolo, contribuiscono infine numerose modalità multiplayer, anche stavolta fruibili tramite split-screen: nel primo **Tony Hawk** questa scelta limitava la visione dell'area del gioco e in molti casi l'individuazione degli ostacoli nei paraggi degli skater diventava quantomeno problematica, ma, si sa, il link è morto. Almeno fino all'arrivo di PS2…

Per quanto riguarda il lato tecnico, Neversoft ha lavorato alacremente sulla grafica di **Tony Hawk's Skateboarding**: gli skater sono ora più grossi e dotati di un set di animazioni di tutto rispetto, con alcune cadute semplicemente micidiali e trick a dir poco adrenalinici. Il team statunitense sta ancora lavorando alla colonna sonora, ma se quanto dichiarato dai programmatori in occasione del recente E3 si avverasse, **THS2** potrebbe avere la migliore soundtrack mai vista in un titolo PlayStation da mooolto tempo: la versione presente alla fiera losangelina poteva contare su *Bring the Noise* (Public Enemy e Anthrax) come sottofondo e se è vero che il buongiorno si vede dal mattino…

Le ambientazioni di gioco sono più varie e molto più colorate di quanto visto nel primo titolo dedicato ad "Antonio Aquila".

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **PSYGNOSIS/STUDIO 33** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **LUGLIO**

DESTRUCTION DERBY RAW

Ritorna su PlayStation un classico del genere corsistico estremo. A quattro anni di distanza dall'ultima edizione, la serie **Destruction Derby** diventa trilogia con **Destruction Derby Raw**.

Sebbene i modelli poligonali delle vetture non valgano un decimo di quelli di Gran Turismo, il livello di realismo degli incidenti si preannuncia sorprendente.

Al di là del classico split screen orizzontale, DDR offre anche una quadri-partizione dello schermo per portare a quattro il numero di partecipanti alla bagarre crashista.

Con due milioni di copie vendute in tutto il mondo, la serie **Destruction Derby** non poteva finire nel dimenticatoio in casa Sony/Psygnosis. Nonostante il team di sviluppo originario (Reflections) sia oggi al soldo di un'altra società (GT Interactive) ed impegnato su altri progetti (**Driver 2**), SCEE confida nelle potenzialità del team Studio 33 (autore di **Newman Haas Racing e Formula 1 '99**) per rispolverare un mito della prima adolescenza del sistema a 32-bit Sony (sono trascorsi 4 anni dall'ultimo **DD**) e riproporlo nell'era del Performance Analyser e dell'esaustiva conoscenza della tecnologia PlayStation acquisita dall'industria.

Destruction Derby Raw promette di portare il franchise ai massimi livelli qualitativi aggiornando grafica, routine di collisione, intelligenza artificiale e quant'altro, arricchendo il tutto con nuove modalità di gioco.

Non solo. *"A mio avviso, la modifica principale apportata alla serie riguarda il bilanciamento fra l'azione demolitrice e quella prettamente corsistica in entrambe le modalità di gioco in singolo o in coppia. I vecchi DD privilegiavano solo uno dei due aspetti"* dichiara un portavoce Studio 33.

Di certo, l'utenza ricorderà più il tempo speso a criticare una meccanica di gioco incentrata più sugli incidenti che sull'esperienza corsistica in sé, e vedrà pertanto di buon occhio l'intenzione di Studio 33 di portare equilibrio nella serie.

Un equilibrio che traspare dalla marcata distinzione concettuale fra le varie e numerose modalità di gioco introdotte in questo **Destruction Derby Raw**.

Analizziamole nel dettaglio:

Assault Mode: questa modalità esalta il gioco di squadra. Ogni team partecipa alle competizioni con due vetture, una controllata dall'utente, l'altra dall'IA (o da un secondo giocatore umano). Il proprio compagno governato dalla CPU conduce una jeep corazzata, resistentissima agli urti, ma molto lenta. Il giocatore dovrà aiutare la jeep a tagliare il traguardo per prima facendo da scudo ai ripetuti attacchi condotti dalle macchine avversarie o rallentando in ogni modo (illecito s'intende) queste ultime.

Pass the Bomb: partecipano a questa modalità due o tre vetture. dA una di esse (scelta casualmente dal sistema) viene data una bomba a tempo. Prima che il display segni zero, la vettura in questione dovrà urtare una delle macchine avversarie per passargli la patata bollente (ed eventualmente causarne l'esplosione).

Destruction Derby: suddivisa nelle due sottomodalità Classic (simile a quella vista nei passati **DD** 1 e 2) e Armageddon (ricorda-

La modalità Assault affrontata in coppia via split screen è una delle più promettenti novità offerte da DDR.

te l'arena?), la modalità **Destruction Derby** rappresenta il cuore del pacchetto ludico confezionato da Psygnosis/Studio 33.

Smash 4$: si legge "smash for cash" e fa leva sull'inedita possibilità di acquistare e upgradare le proprie vetture. Per farlo, il giocatore è chiamato a vincere le varie competizioni ricavando relativa pecunia da destinare ai potenziamenti e alle riparazioni del caso. A fine gara, infatti, è necessario riportare a zero il livello di danneggiamento della propria vettura prima di poter partecipare alla gara successiva. Il gioco ha termine se l'utente non riesce a riparare completamente la propria auto fra una corsa e l'altra. Durante il campionato sarà inoltre possibile crearsi un vero e proprio parco macchine da cui prelevare la vettura più adatta per affrontare le varie gare. Le auto allestite in questa modalità possono essere salvate su memory card ed eventualmente impiegate nelle altre modalità disponibili.

Skyscraper: con ogni probabilità la modalità più originale e crudele. Le gare hanno luogo sui tetti di tre grattacieli (distinti per altezza ed ampiezza) e vedono i concorrenti spintonarsi l'un l'altro nel tentativo di scaraventare l'avversario cento metri più sotto. In pratica, una sorta di autoscontro estremo.

Nonostante la sua discutibile riuscita sul piano prettamente ludico, il primo **Destruction Derby** ebbe il merito di introdurre l'allora giovane utenza PlayStation nel regno delle simulazioni di fisica dinamica applicate ad un racing game. Il realismo con cui le vetture deviavano dal loro assetto dietro l'impeto degli urti, impennandosi, avvitandosi o capovolgendosi, catalizzava l'ammirazione del videogiocatore con una forza persuasiva che solo pochi titoli odierni riescono ad emulare con la medesima efficacia (**Driver** su tutti ovviamente). Studio 33 conta di riprodurre la medesima sospensione dell'incredulità offrendo routine comportamentali parimenti convincenti impreziosite da un poderoso arricchimento di un altro aspetto caratteristico della serie: la deformazione dinamica delle carrozzerie. Ogni impatto, infatti, modifica la struttura poligonale delle vetture riducendole pian piano in poltiglia metallica. Non solo. La collisione non si limita a considerare le sole auto o le barriere architettoniche dei tracciati, ma anche i detriti, le macchie d'olio, i pneumatici, gli sportelli, i paraurti ed ogni altro pezzo eventualmente distaccatosi dalle vetture incidentate.

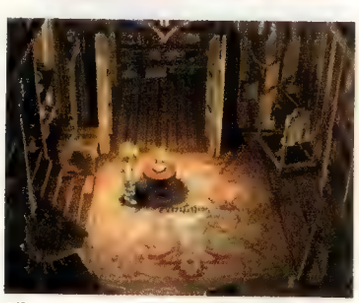
Con **Destruction Derby Raw** nelle mani di Studio 33, SCEE conta di chiudere la serie nel miglior modo possibile e, a giudicare dalle informazioni ottenute e diffuse in questa sede non dovrebbe venire disattesa all'atto pratico. Super Console scioglierà il condizionale il mese prossimo. Stay tuned!

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **19 LUGLIO**

FINAL FANTASY IX

In occasione dell'ultimo **Final Fantasy** per PlayStation, Sakaguchi opta per un ritorno alle origini della saga. Dopo tre episodi ambientati in mondi futuristici, riappaiono maghi con i cappelli a punta, velieri volanti, cristalli e soprattutto Yoshitaka Amano.

L'ambientazione fantasy ha permesso l'introduzione di un maggior numero di razze tra cui i mitici Moogle.



L'immensa nave teatro volante Primavista staziona una volta all'anno in ogni città del mondo di Final Fantasy IX.

Chi teme che il passaggio ad un'ambientazione fantasy coincida con una regressione cosmetica e strutturale non abbia timore: **Final Fantasy IX** promette di rappresentare l'ennesima prova della capacità del team di sviluppo Square diretto da Sakaguchi di realizzare titoli in grado di fissare nuovi standard qualitativi nel genere dei giochi di ruolo. Ne è un esempio il motore grafico impiegato per il gioco le cui caratteristiche appaiono tutt'altro che superate. Sopra fondali bidimensionali renderizzati in modo sublime, si muovono personaggi poligonali le cui proporzioni deformate "vecchio stile" contrastano con una notevole attenzione ai particolari e alla qualità delle texture. La descrizione delle scene più coinvolgenti sarà ancora affidata a full motion di elevata qualità, la cui realizzazione da parte della divisione Square di Honolulu è in atto da diversi anni. Allo scopo di evitare bruschi passaggi tra la complessità grafica dei filmati pre-renderizzati e le fasi di gioco, i due elementi sono stati fusi assieme con sequenze che impiegano fondali in FMV ed elementi poligonali animati in real time. Questa tecnica, già utilizzata nei capitoli VII e VIII della saga, è stata affinata ed impiegata con maggiore frequenza in modo da rendere ogni filmato un tutt'uno con il resto del gioco.

Il sistema di battaglia conserva la composizione interamente poligonale degli episodi precedenti. Incantesimi ed evocazioni prendono forma sotto gli occhi del giocatore con la consueta miscela calendoscopica di effetti speciali che vi intratterranno però per una minore quantità di tempo. Forti critiche mosse dagli appassionati nipponici all'eccessiva durata di alcune evocazioni in **FF VIII** hanno convinto Sakaguchi a comprimerle in brevi ma spettacolari animazioni. Per ciò che concerne l'accompagnamento sonoro è stata confermata la direzione di Nobuo Uematsu, lo stesso artista che ha curato la colonna sonora della saga di **Final Fantasy** sin dai suoi esordi.

La nuova sceneggiatura ideata da Hironobu Sakaguchi, al solito priva di legami con gli episodi passati, è ambientata in un mondo sorvolato da isole fluttuanti. L'energia che consente a queste città di galleggiare nell'aria deriva da immensi cristalli che svettano tra i tetti delle case. La comunicazione tra queste isole e la terra ferma avviene tramite navi volanti di varie strutture e dimensioni. Uno di questi velieri gioca un ruolo importante nella storia. Chiamato Primavista, si tratta di una sorta di teatro volante che verrà catturato dai personaggi ed usato come mezzo di trasporto. La trama del gioco non ruota attorno ad un solo protagonista ma si focalizza in egual misura su tutti gli otto personaggi giocabili.

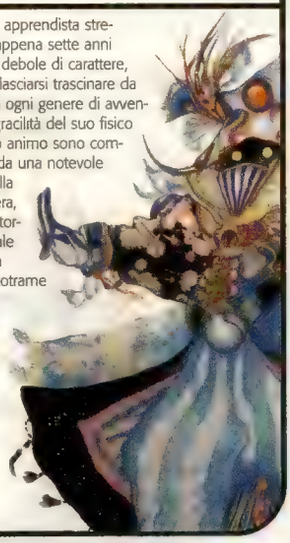
L'impiego di un'ambientazione fantasy, ha permesso l'inserimento di comprimari e nemici appartenenti alle razze più disparate. Le immagini diffuse da Square rivelano la presenza della tribù dei Mougli che saranno affiancate da altre figure classiche del bestiario di **Final Fantasy**. La caratterizzazione grafica dei personaggi vede l'acclamato ritorno dell'artista giapponese Yoshitaka Amano, il cui stile

ZIDANE TRIBAL

Zidane è un ragazzo diciassettenne diventato un ladro per migliorare la bassa condizione sociale in cui è cresciuto. Il suo vivere alla giornata e la sua aria da ribelle lo hanno reso particolarmente popolare tra le ragazze. Sentimento che ricambia spesso e volentieri…

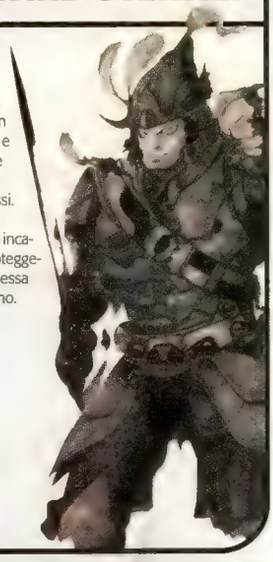
VIVI ORNITIER

VIVI è un apprendista stregone di appena sette anni piuttosto debole di carattere, tanto da lasciarsi trascinare da Zidane in ogni genere di avventura. La gracilità del suo fisico e del suo animo sono compensate da una notevole abilità nella magia nera, potere attorno al quale verte una delle sottotrame del gioco.



EDWARD STEINER

Cavaliere al servizio del regno di Alexandros, Edward è un uomo forte e ostinato che non accetta compromessi. All'inizio del gioco viene incaricato di proteggere la principessa del suo regno.

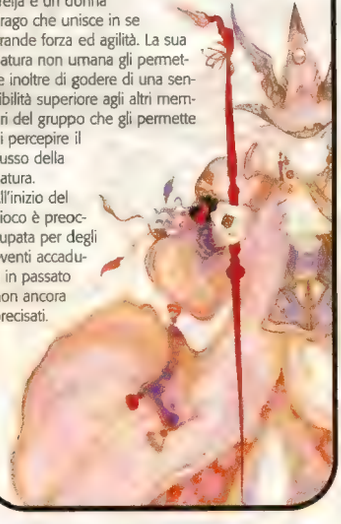


GARNET TALE ALEXANDROS

Raffigurata nel gioco con un aspetto che sembra una via di mezzo tra Rinoa e Tifa, Garnet è la principessa oggetto delle attenzioni di Edward. Vissuta da sempre nell'agio, ha un concetto della vita differente da quello degli altri membri del gruppo. Per questo motivo viene spesso accusata di egoismo.

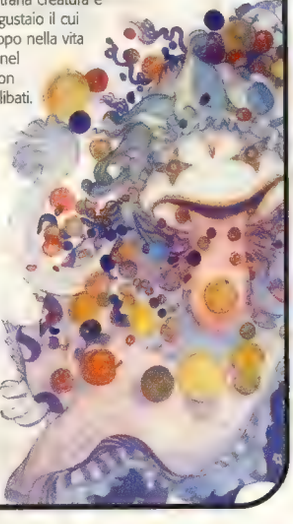
FREIJA CRESCENT

Freija è un donna drago che unisce in se grande forza ed agilità. La sua natura non umana gli permette inoltre di godere di una sensibilità superiore agli altri membri del gruppo che gli permette di percepire il flusso della natura. All'inizio del gioco è preoccupata per degli eventi accaduti in passato non ancora precisati.



QUINA QUEN

Questa strana creatura è un buongustaio il cui unico scopo nella vita consiste nel nutrirsi con piatti prelibati.

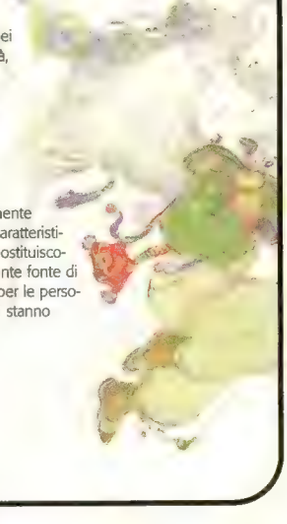


SALAMANDER CORAL

Salamander è un ragazzo che ha dedicato la sua intera vita all'addestramento nelle tecniche di combattimento. Una testa calda che crede solo nella forza e non accetta l'aiuto di nessuno.

EIKO CALLOR

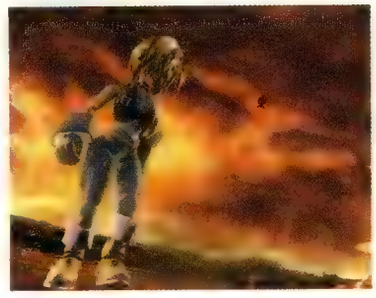
Nonostante i suoi soli sei anni di età, Eiko dimostra un intelligenza ed una forza di volontà estremamente elevata. Caratteristiche che costituiscono frequente fonte di sorpresa per le persone che gli stanno accanto.



etereo si adatta perfettamente alla rinnovata ambientazione di tipo fantastico. Data l'impossibilità di riprodurre il complesso disegno di Amano con le capacità grafiche di PlayStation, nel gioco i personaggi sono rappresentati in modo più classico. Si è ritornati infatti alle proporzioni deformate tipiche del RPG di scuola nipponica.

Similmente a quanto avveniva in **Final Fantasy VI**, la trama presenta diversi biforcazioni che non modificano l'evoluzione della storia ma che variano le caratteristiche e l'inventario dei propri personaggi. Quest'ultimo è gestito da un nuovo sistema che costituisce il principale metodo di personalizzazione del vostro gruppo. Abbandonato il Junction System, si è passati all'assegnazione delle abilità e dei modificatori delle caratteristiche direttamente agli oggetti con cui si equipaggiano i personaggi. Inoltre lo stesso oggetto ha effetti differenti a seconda della persona che lo indossa o impugna. Ad esempio il medesimo pugnale può fornire l'abilità di rubare ad un personaggio ed un incantesimo ad un altro. Per fissare sul suo possessore i vantaggi offerti, anche una volta abbandonato l'oggetto, è necessario utilizzarlo per lungo tempo. Una volta assimilato quanto esso può offrire, è possibile passarlo ad un altro personaggio in modo da permettergli di potenziare le proprie caratteristiche. Sakaguchi ha assicurato la presenza di svariati segreti che permettono di venire in possesso di artefatti in grado di fornire abilità particolarmente efficaci. E' inoltre stato reintegrato il Job System introdotto in **Final Fantasy V**. A seconda dell'evoluzione dei personaggi, essi saranno identificati con determinati classi quali guerriero, mago, ladro e cosi via…

Riguardo al sistema di battaglia le informazioni diffuse sono ancora poche. Gli unici elementi confermati sono la gestione del combattimento tramite il consueto Active Time Battle System, il ritorno ai punti magia per l'esecuzione degli incantesimi e l'espansione del gruppo che partecipa alla battaglia a quattro membri anziché tre (ennesimo richiamo ai primi episodi della saga). La durata media del gioco è prevista intorno alle quaranta ore, periodo di tempo che subisce un netto incremento se si desidera scoprire tutti i segreti. Per quanto meno rivoluzionario di altre produzioni Square quali **Legend of Mana** e **Vagrant Story**, il nono episodio della serie di **Final Fantasy** si prospetta comunque un titolo degno di attenzione. Se non altro per l'inusuale decisione di Sakaguchi di riproporre formule di gioco che sembrava aver deciso di abbandonare da tempo. In futuro non mancheremo di fornirvi ulteriori dettagli circa la meccanica di gioco non appena si renderanno disponibili. Il debutto di **Final Fantasy IX** nel mercato giapponese previsto per il 19 luglio. Per ciò che concerne l'adattamento al mercato occidentale, i tempi di conversione non sono ancora stati definiti. Stando ad indiscrezioni la versione americana dovrebbe essere disponibile verso la fine di ottobre mentre quella europea sarà commercializzata alcuni mesi più tardi.



FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **GAME ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MECH SIMULATOR** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **ESTATE**

GUN GRIFFON BLAZE

La mitica serie **Gun Griffon** torna alla ribalta dopo anni di letargo post-Saturn. Con **Armored Core 2** in dirittura d'arrivo, l'annuncio di **Z.O.E.** di Konami e questo **Gun Griffon Blaze**, la nuova piattaforma Sony acquista una luce particolarmente brillante agli occhi degli appassionati del genere.

Dopo le due edizioni edite qualche hanno fa per Saturn (la prima arricchita da una magnifica introduzione apprezzabile solo sui sistemi dotati di scheda MPEG), la serie **Gun Griffon** abbandona i lidi silicei di Sega per approdare sul 128-Bit Sony con questo promettente **Gun Griffon Blaze**.
Sin dal principio, Game Arts ha espresso il suo desiderio di lavorare su un sistema capace di soddisfare le allora ambiziose pretese tecniche di **Gun Griffon**. Saturn aveva i suoi limiti e sembra che neanche PlayStation2 sia pienamente soddisfacente per la software house nipponica, che sogna da anni complesse scene di battaglia fra mech ed artiglieria pesante varia. Forse X-Box potrà fare al caso suo. O forse no. In ogni modo, PlayStation2 sembra essere al momento il sistema dalle potenzialità più soddisfacenti per Game Arts ed è su di esso che si dirige **Gun Griffon Blaze**.

L'azione ha luogo nel consueto teatro post apocalittico tipico della serie con i vari continenti distribuiti sotto il controllo di quattro super potenze: Giappone (governatore assoluto dell'intero emisfero asiatico), Stati Uniti, Russia e Europa. Similmente a quanto visto in **Gun Griffon 2**, le missioni si distinguono per i diversi obiettivi assegnati al giocatore, dalla scorta all'infiltrazione, passando ovviamente per lo scontro bellico diretto. Talvolta, inoltre, distruggere l'obiettivo può non essere sufficiente ed un tempo limite va rispettato.
Nella maggior parte dei casi le missioni comportano la copertura di brevi distanze in aree ristrette e la scelta di sostituire il classico radar con il sistema di rilevamento Mass Energy Detector (MED) sembra pensata per conferire all'esperienza ludica maggior *pathos*. Il funzionamento del MED, infatti, appare concettualmente simile a quello dell'indicatore di prossimità sperimentato con successo in **Tenchu**. In breve, il MED avverte dei pericoli in prossimità alterando il colore e la lunghezza di una barra posta nella parte bassa dello schermo. Il colore comunica la presenza di un pericolo mentre la dimensione informa sulla distanza da esso.

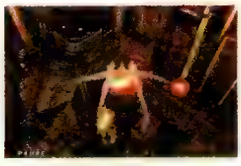
Il giocatore è chiamato ad affrontare un vasto assortimento di mezzi offensivi quali robot, carri armati ed elicotteri. Ogni mech differisce nelle prestazioni in funzione della filosofia ingegneristica della nazione da cui ha origine. A titolo di esempio, le fabbriche tedesche sfornano mech robusti e potenti, mentre quelle francesi privilegiano la velocità e l'agilità nei propri progetti. (Banalmente, quelli giapponesi sono una via di mezzo fra Gundam e Macross.)

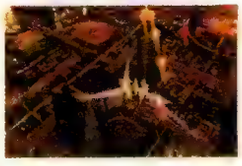
Come da consuetudine nel suo genere di appartenenza, **Gun Griffon Blaze** include una complessa sezione deputata all'aggiornamento dell'armamentario e all'upgrade dei mech.
Il sistema di controllo si preannuncia semplice, pensato per concentrare l'attenzione del giocatore sull'azione blastatoria piuttosto che sulla guida del mech.

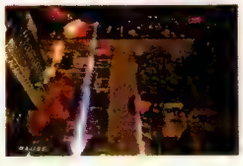
La serie **Gun Griffon** fa parte di quella categoria di giochi che solo adesso comincia ad esprimere il suo vero potenziale grazie alle risorse offerte dal 3D. Dal punto di vista tecnico, infatti, **Gun Griffon Blaze** sembra tradurre in immagini l'esatta visione del designer. Speriamo che lo stesso valga per la giocabilità.

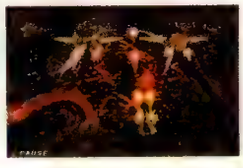
SILPHEED THE LOST PLANET

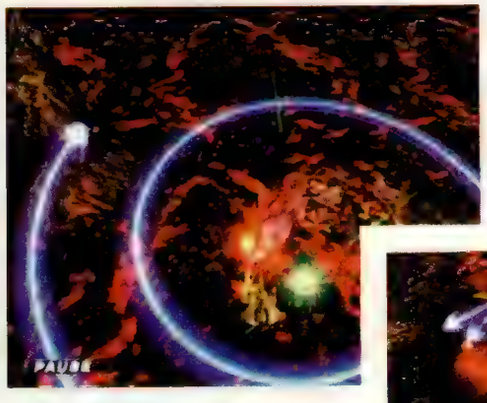
Con Tecnosoft in evidente stato catatonico e lo sparatutto *tout court* in crisi, GameArts inaugura la produzione di shoot'em up vecchio stile per PlayStation2 con la nuova edizione di uno degli sparacchini più brutti a memoria d'uomo. Per la serie cominciamo bene...



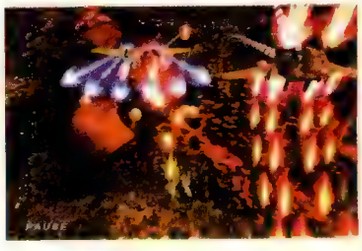


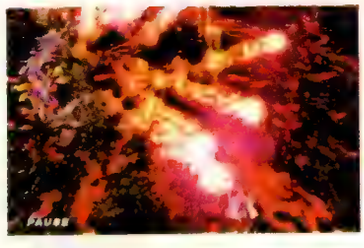






Dodici tipologie di armi compongono il discreto elenco dei mezzi d'offesa equipaggiabili all'inizio di ogni livello





L'abbondanza di effetti grafici unita alle evoluzioni degli sfondi poligonali appaga l'occhio, mentre uno schema di gioco trito e ritrito affama la mente.

Nel clima di imbarazzo generale e disillusione in cui versa la neo-utenza PlayStation2 - testimone di produzioni ludiche tanto sorprendenti dal punto di vista estetico quanto deludenti da quello innovativo - l'annuncio di **Silpheed The Lost Planet** non aiuta certo a dissipare le ombre e i dubbi sull'effettivo apporto rivoluzionario di PlayStation2 al panorama videoludico prossimo venturo.

Dal giorno della sua prima apparizione in pubblico, risalente all'anno 1986 (per NEC PC-88), fino a quello della sua trasposizione sul catastrofico Mega-CD, **Silpheed** non ha mai trasceso la sua natura di mero software dimostrativo. Strettamente bidimensionale nel gameplay e banalmente ridondante nella struttura, **Silpheed** ha saputo meritarsi solo critiche nonostante l'allora innovativo impiego del poligono.

Tanto la versione per il sistema NEC quanto quella per il sistema SEGA condividono con **Galaxian3** il medesimo posto in graduatoria nel sottogenere degli sparatutto belli da vedere, ma soporiferi da giocare. E la versione PlayStation2 non promette di trascendere i confini di questa categoria.

Grafica mozzafiato ed effetti pirotecnici da urlo imperlano di chicche estetiche l'inarrestabile incedere dei livelli mentre il giocatore partecipa ad una guerra intergalattica condotta su un piano di gioco dal coefficiente di interferenza con i fondali pari a zero. Se **RayStorm** da un lato ed **Einhander** dall'altro edificavano meccaniche di gioco sull'andirivieni di oggetti e nemici da e verso lo sfondo, **Silpheed** non ci pensa neanche restringendo il tutto alla più schiacciante e deprimente bidimensionalità. Evoluzioni prospettiche dei fondali si susseguono distanti, al di sotto del piano di gioco, facendo di **Silpheed** poco più di uno **Space Invaders** con fondali animati in full motion. Sia chiaro, la grafica è interamente 3D, ma la sua influenza sulla struttura di gioco in sé è del tutto irrilevante.

Al di là del mero disappunto strutturale, la serie **Silpheed** che GameArts si ostina a trascinare negli anni senza apportarvi alcuna modifica, non ha saputo offrire neanche l'1% del potenziale ludico racchiuso in sparatutto bidimensionali comunque divertenti ed appaganti (si pensi alla mitica serie **ThunderForce** – Tecnosoft, dove sei?), e **Super Console** sospetta che l'edizione a 128-bit non verrà meno a questa triste tradizione. La quasi totale assenza di informazioni in merito alla struttura di gioco contrapposta all'abbondanza di puntualizzazioni su questo o quel mirabolante effetto grafico introdotto, lascia intendere proprio questo.

In breve, il giocatore è chiamato ad attraversare sei livelli a bordo di un caccia equipaggiabile con armamenti vari. Prima di affrontare ogni singolo livello si è invitati a scegliere l'armamentario più adatto a contrastarne efficacemente le insidie (in particolar modo, i boss finali). La rosa dei mezzi d'offesa cresce livello dopo livello in funzione del punteggio conseguito in ciascuno di essi.

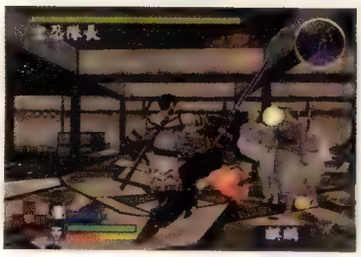
Questi ultimi custodiscono i power up del caso deputati ad incrementare il volume di fuoco del proprio caccia per la durata dello stage in corso. Questo è quanto.

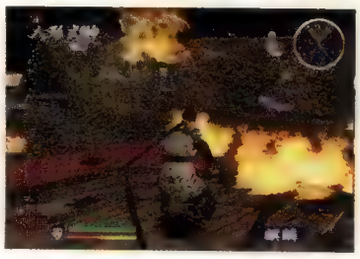
In un'epoca in cui l'industria videoludica ha perso la sua capacità di sorprendere, **Silpheed The Lost Planet** non sembra destinato a fare da eccezione, e con ogni probabilità **Super Console** ne darà triste conferma in una prossima recensione.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **FINE 2000**

7 BLADES

Ancora Konami, ancora PS2. Dopo **Z.O.E.**, **MGS2**, **Day of Walpurgis** (aka **Shadow of Destiny**) e rhythm game vari, la softco nipponica riconferma il sonycentrismo della sua produzione ludica con questo **7 Blades**. Vediamo di che si tratta...





Con Shin Sangomusou di Koei, questo 7 Blades condivide il livello di bagarre poligonale generato dal motore grafico. Speriamo in una profondità di gioco superiore.

Siamo nel Giappone del 1640 sull'isola di Dejima, un atollo infiammato da una guerra sanguinosa scoppiata improvvisamente dietro preciso volere dell'oscuro gruppo religioso Bakufu e delle sue truppe di ninja.
Un giovane uomo giunge sull'isola in cerca di tesori, cadendo nell'infelice congiuntura spazio-temporale "posto sbagliato/momento sbagliato". Da mero malcapitato, spettatore di eventi a lui estranei, il giovane avrà modo di ricoprire un ruolo di protagonista nella vicenda (guidato dal videogiocatore si intende), ma non sarà solo. Una giovane donna farà coppia con lui ed insieme cercheranno di sopravvivere ed eventualmente svelare il terribile mistero nascosto sull'atollo

A metà strada fra **Onimusha** (per l'ambientazione medievale nipponica) e **Tomb Raider** (per il tipo di inquadratura in terza persona), **7 Blades** è chiaramente un action game. L'eroe principale si fa strada fendendo l'aria - ed eventualmente i nemici - con la sua katana ed il resto del suo repertorio di armi da taglio. La ragazza, dal canto suo, fa altrettanto impegnando però armi da fuoco di vario genere. Al giocatore è data la possibilità di alternare l'impiego dei due combattenti secondo modalità non ancora chiarite da Konami.

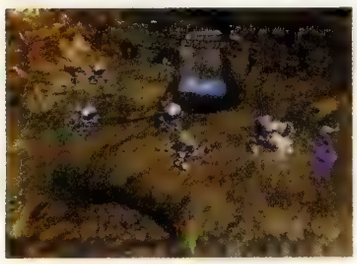
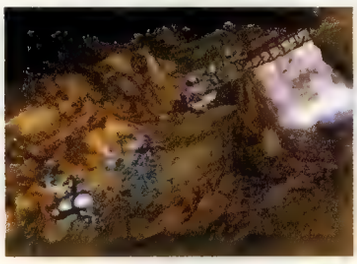
Nel corso del gioco saranno accumulabili nuove armi di diversa efficacia tra cui alcune decisamente massicce coma lo spadone a doppia lama lungo due metri reperibile dal personaggio maschile. In virtù del differente campo d'azione delle due tipologie di armi impiegate (il personaggio maschile privilegia infatti i combattimenti corpo a corpo, laddove quello femminile tende a affrontare i nemici dalla distanza) il sistema di combattimento varierà in accordo col personaggio prescelto offrendo differenti meccaniche di combattimento da assimilare. Il personaggio femminile, ad esempio, fa leva sulla sua agilità per eseguire manovre complesse tra cui correre e contemporaneamente sparare alle sue spalle verso eventuali inseguitori. Il ninja, di converso, potrà compiere devastanti piroette a spada tesa per liberarsi da un eventuale accerchiamento. Un sistema di inquadrature dinamiche provvede a mostrare la scena dall'angolazione ideale, simile, per certi versi, a quella apprezzabile in **Shin Sangokumusou** di Koei con cui **7 Blades** condivide il livello di *bagarre* poligonale (leggi decine di nemici su schermo).

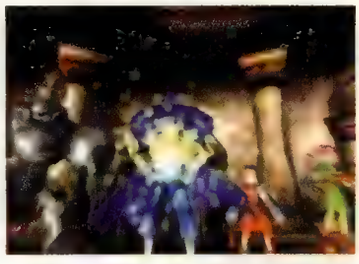
Sebbene apparentemente primitivo nella meccanica, **7 Blades** potrebbe rivelare sorprese nel corso dello sviluppo (attualmente nelle primissime fasi). In particolare, al di là della barra energetica, l'interfaccia grafica include anche una sorta di power gauge e ciò che sembra essere un sistema di gestione di oggetti e magie composto da quattro icone poste nella parte in basso a sinistra dello schermo. Di che si tratti e come funzioni non è noto, ma è auspicabile che Konami faccia luce su questi ed altri aspetti al più presto.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **FROM SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **INVERNO 2000**

ONE FOURTH

Al di là dei soliti mech simulator e RPG, From Software non sembra disdegnare la sperimentazione di nuove soluzioni ludiche e meccaniche di gioco. Questo **One Fourth** pare esserne la prova.



Se esiste una software house che fa concorrenza a Konami e Square per il volume di risorse produttive destinate esclusivamente allo sviluppo di nuovi titoli per PlayStation2, be' quella è senz'altro From Software. Dopo **Armored Core 2**, **Eternal Ring** e **Evergrace**, la line up della softco nipponica si arricchisce di un quarto progetto noto sotto il nome provvisorio di **One Fourth** (oppure **1/4** *fate vobis*). Annunciato nella cornice del tristissimo TGS appena trascorso, **One Fourth** sembra attingere a piene mani dal concept primitivo di **Gauntlet** risultando in un action/RPG fantasy potenzialmente migliore del mediocre remake midwaiano recensito a pagina 60 di questo stesso numero.

Il giocatore comanda inizialmente un solo personaggio a cui se ne aggiungeranno altri tre formando così un party di massimo quattro unità. In principio sembra che From Software prevedesse di offrire un party di ben 100 unità al massimo, un'ipotesi poi scartata per l'eccessivo caos derivante. In totale saranno presenti otto personaggi differenti fra cui scegliere i tre da affiancare al proprio secondo le esigenze del gioco o le preferenze del giocatore. Ogni personaggio, infatti, è caratterizzato dai consueti pro e contro nonché da abilità precipue. Tanto la razza (mago, guerriero, elfo) quanto la stazza, distinguono le diverse tipologie di personaggi selezionabili, e la loro combinazione caratterizza l'atteggiamento e le performance dell'intero gruppo (difensivo, offensivo, bilanciato).

La meccanica di gioco di **One Fourth** ruota attorno alla lotta furiosa con le creature maligne abitanti i livelli in cui il gioco è suddiviso (e che il costrutto narrativo presenterà come missioni finalizzate all'annientamento del maligno di turno). Fino 10 nemici per volta sbarreranno la strada al quartetto governato dal giocatore, con un esercito totale per livello costituito da ben 100 avversari (affrontati, appunto, 10 alla volta). La morfologia dei campi di battaglia sembra dare impulso alla pianificazione strategica da parte del giocatore laddove, ponti, fiumi, biforcazioni ed ostacoli naturali rappresentano elementi da tenere in forte considerazione in battaglia. Un sistema di controllo alquanto originale permette di passare da un personaggio all'altro agendo sui quattro tasti principali del controller (ad ognuno di essi è associato un membro del party) e di usare una fatina a guisa di target point. Le battaglie si svolgono in tempo reale, non a turni, e difficilmente concedono pause di riflessione. Attacchi magici e scazzottate collettive sembrano protagonisti della scena inquadrata da una telecamera virtuale su cui il giocatore avrà potere operativo. Sebbene, infine, il party comandato in **One Fourth** sia composto da quattro personaggi, From Software non fa menzione di un'ipotetica modalità a quattro giocatori via multi-tap, o via cavo link (già previsto per **Armored Core 2**).

One Fourth si preannuncia quindi un titolo interessante per la sua originalità concettuale (sebbene in parte mutuata da **Gauntlet**) su cui **Super Console** cercherà di approfondire nei mesi a seguire.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KCET** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

SHADOW OF DESTINY

Viaggiare nel tempo? Ora è possibile grazie a Konami che in **Shadow of Destiny** lo impone come unico modo per, er... scongiurare la propria morte.

Fra i numerosi effetti visivi realizzati in tempo reale da PlayStation2 fugura anche un gustoso effetto lente deformante aprezzabile osservando attraverso il recipiente di vetro mostrato in figura.

La compatibilità di PlayStation2 con il formato DVD-Video non è solo un valore aggiunto al sistema videoludico in sé. Non è solo un "di più". E' *molto* di più. E' l'espressione tangibile dell'incontro fra due forme di intrattenimento finora fruibili solo su piattaforme appositamente concepite, incompatibili fra loro. Film e videogiochi condividono in PlayStation2 il medesimo sistema e, cosa più importante, si offrono ad un bacino d'utenza ben più eterogeneo di quanto non fosse in passato. Persone che fino ad oggi non hanno mai impugnato un joystick sono tentati a farlo attraverso il "lettore DVD" PlayStation2. In Giappone, il nuovo sistema Sony è entrato nelle case di persone non necessariamente attratte dal videogioco, non avvezze alla violenza digitale o all'esecuzione di complicate manovre o sequenze. Il mercato comincia ad allargarsi e nasce la necessità di offrire non solo meccaniche di gioco più semplici e sistemi di controllo più intuitivi, ma anche storie più complesse – o, se vogliamo, adulte – che trascendano i soliti cliché.

Gozo Kitao, produttore di **Shadow of Destiny** dimostra di esserne consapevole quando dichiara che *"la neo utenza non è incline a comprare prodotti che i normali videogiocatori comprerebbero. E' quindi essenziale sviluppare titoli specificatamente pensati per loro."* Insieme a Junko Kawano, una delle rare rappresentanti femminili della categoria di game director nipponici, Kitao è da circa due anni al lavoro su un progetto ambizioso, dove la storia più che l'azione è il destinatario principale di cure ed attenzioni.

La premessa è alquanto originale: Eike, il protagonista, viene ucciso accoltellato alle spalle. Dopo il trapasso la sua anima riceve la visita di un uomo misterioso, una sorta di indovino, che gli offre la possibilità di andare indietro nel tempo per prevenire la sua morte. Esattamente mezz'ora prima dell'assassinio. Nel tentativo di modificare gli eventi riconducenti alla sua misteriosa dipartita, Eike, e con lui il giocatore, avrà modo di scoprire il motivo per cui qualcuno l'ha voluto morto nonché la sua vera identità…

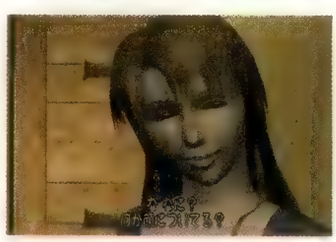
Per venire a capo del tutto il giocatore dovrà visitare quattro luoghi temporali ambientati rispettivamente nel 1500, 1900, 1980 e 2000. Un oggetto magico simile ad un diario potrà essere impiegato per viaggiare a piacimento da un'era all'altra.

Ambientato in Europa, **Shadow of Destiny** trae ispirazione dalla letteratura e dalla filmografia a tema (*Ritorno al Futuro* tra i tanti) e racchiude nel suo scenario la risultante di svariate ricerche storiche condotte dal team di sviluppo nonché di tutte le informazioni ottenute in merito ai paradossi causati dal viaggio nel tempo. "*Introducendo determinate tecnologie in un periodo in cui quelle tecnologie non esistevano può determinare strane conseguenze,*" spiega Kawano. "*Usare un accendino nel 1500, ad esempio, potrebbe terrorizzare la gente. Quest'ultima penserebbe che le fiamme spuntino magicamente dalla mano! E ancora. Se si altera qualcosa nel passano se ne potranno avvertire le conseguenze nel presente.*"

Al di là delle azioni condotte dal giocatore, anche i dialoghi intrattenuti dal protagonista sono soggetti alle variazioni del caso. "*Andando indietro nel tempo più volte per incontrare la medesima persona, questa vi considererà sempre un estraneo, come si vi vedesse per la prima volta,*" continua Kawano. "*Ma il protagonista si ricorderà di lui e potrà avviare dialoghi differenti o fare nuove domande in funzione di quanto ha appreso in altri periodi temporali.*"

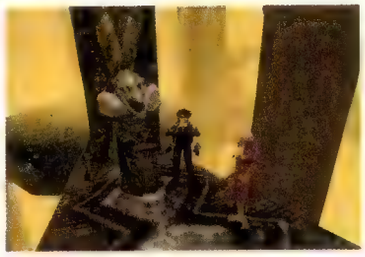
E' facile comprendere quindi le difficoltà affrontate dal team di sviluppo per fare in modo che i paradossi non degenerino in veri e propri punti morti narrativi a cui solo il riavvio della partita può porre rimedio. Ciononostante Kitao e Kawano hanno deciso di complicarsi la vita prevedendo diverse morti per Eike. "*Ogni volta che si muore,*" spiega Kawano "*si ritorna al cospetto del misterioso indovino e questi offrirà di volta in volta un'altra chance ed un aiuto quale ad esempio procurarsi una lastra di metallo da indossare sotto la giacca, dietro la schiena. Quindi il giocatore riprenderà la partita dal punto in cui è morto e potrà agire in base al consiglio dato.*" Aggiunge varietà alla complessità, la presenza di finali alternativi (uno positivo e "altri") su cui Kawano e Kitano preferiscono non dire nulla. Comprensibilmente…

Tecnicamente **Shadow of Destiny** non è meno complesso del suo background narrativo. Il motore grafico è in grado di muovere fluidamente fino a 70/80.000 poligoni su schermo di cui 30.000 per i fondali e 6/7.000 per i personaggi che potranno presentarsi in gruppi di massimo otto unità. Effetti di luce ed ombreggiature in tempo reale sono inoltre in fase di implementazione assieme ad una serie di effetti speciali concessi dalle potenzialità del nuovo sistema Sony. Il video mostrato sia al TGS che all'E3 denuncia un'atmosfera ed uno stile unici trasmessi da un character design particolarmente raffinato. I dialoghi sono accompagnati da pregevoli animazioni facciali capaci di trasmettere efficacemente differenti stati emotivi. In estrema sintesi, un titolo da tenere in fortissima considerazione.



ORPHEN

Concettualmente ispirato a **Tomb Raider**, **Orphen** unisce le meccaniche esplorative del titolo Eidos con elementi RPG marcatamente nipponici. Un connubio già visto, su qui però Kadokawa sembra avere ancora qualcosa da dire...



Uno dei boss finali di Orphen. Il giocatore deve seguirne le evoluzioni aeree e aspettare il momento propizio prima di far fuoco.

Presentato per la prima volta durante l'ultimo Tokyo Game Show, **Orphen** (sottotitolo: Sorceress Stabber) rappresenta il culmine della produzione ludica della poco nota software house nipponica Kadokawa. Poco nota in occidente almeno. La sua serie di RPG **Lunar** ha infatti riscosso un notevole successo nel Paese del Sol Levante, dove ha venduto migliaia di copie (alcuni di voi ricorderanno forse la versione per Mega CD) ritagliandosi una discreta fetta di appassionati. Appassionati a cui questo **Orphen** per PlayStation2 si rivolge solo in parte ammiccando piuttosto al mercato di massa. L'eroe principale che dà il nome al gioco è un giovane mago impegnato nell'esplorazione di dungeon ricchi di trappole e nemici (da far fuori eventualmente con attacchi di spada o magie). Ogni stage è suddiviso in due parti: una meramente esplorativa, l'altra dedicata alle scaramucce di rito con il boss finale. Per far fuori quest'ultimo è necessario studiarne i movimenti per colpirlo nel momento e nel punto giusto con incantesimi di varia natura (solo raramente sarà richiesto l'uso dell'arma bianca). Inutile aggiungere che il giocatore sarà chiamato a dar prova del suo tempismo e della sua prontezza di riflessi.

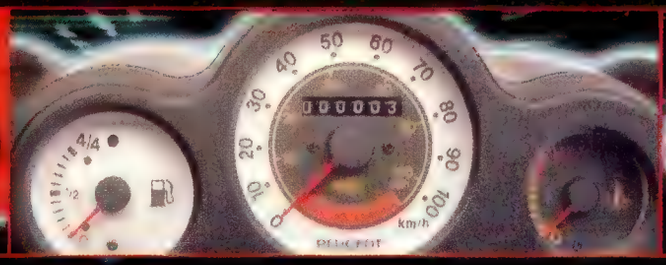
La sezione esplorativa – il quid ludico di **Orphen** – pone dinnanzi a numerose insidie provenienti soprattutto dalle scenografie (enormi sfere rotolanti, lame penzolanti, pavimenti pericolanti ecc...) fatte di stanze, corridoi o passaggi segreti. Elementi platform uniti ad una visuale in terza persona assimilano il titolo Kadokawa a **Tomb Raider**, ma non è il caso di trarre giudizi affrettati. Al di là del mago **Orphen** esistono altri due personaggi selezionabili (per un totale di tre quindi). Ognuno di loro percorre tre scenari differenti completati i quali se ne renderà disponibile un quarto. Alcuni elementi RPG fanno sì che il proprio alter ego maturi in qualche modo nel corso del gioco conferendo quell'illusione di "crescita" che aiuta a dare spessore all'esperienza ludica. Uno spessore sostenuto altresì da un dignitoso background narrativo illustrato attraverso scene di intermezzo in tempo reale (variabili a seconda del personaggio prescelto). La versione giocabile mostrata al TGS ha lasciato perplessa **SC** per la sua cosmesi (tutt'altro che rivoluzionaria nella tecnica o originale nello stile), e gli sporadici rallentamenti occorrenti durante le sequenze più pesanti non hanno certo aiutato a farsene un giudizio troppo positivo. Ciononostante Orphen può appellarsi al suo stato embrionale, rimandando a qualche mese più in là (dedicato, si spera, alle limature del caso) ogni critica.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **PICTUREHOUSE** GENERE **AVVENTURA/AZIONE** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **ESTATE**

TERRACON

Un gioco sconosciuto e concettualmente simile al disastroso **Attack of the Saucerman** si prepara a fare il suo debutto su PlayStation: immane tragedia o inatteso exploit?

Quando un gioco sbuca fuori letteralmente dal nulla, senza che nessuno (o quasi) ne abbia mai sentito parlare, solitamente è buona norma fare un bel respiro profondo e prepararsi al peggio prima ancora di provarlo: così facendo si rischia di essere bollati come "prevenuti e inclini ai pregiudizi", ma l'attuale situazione del mercato videoludico consiglia una salutare diffidenza nei confronti della maggior parte delle produzioni "misteriose". Nel caso di **Terracon**, però, si può senz'altro fare un'eccezione, e per ben due motivi: il primo è il massiccio coinvolgimento di SCEE, che possiede addirittura una parte della compagnia che sta sviluppando il gioco, e il secondo è da rintracciare nella qualità del prodotto, tutt'altro che scadente. **Terracon** è fondamentalmente un ibrido tra azione e avventura in cui, alla guida dell'alieno Xed, bisogna portare a compimento 32 missioni allo scopo di fermare la stazione spaziale senziente che dà il nome al gioco, già responsabile dello sterminio della razza a cui il protagonista appartiene. Sulla superficie dei pianeti che Xed si troverà a visitare ed esplorare, il giocatore dovrà sopravvivere agli attacchi delle sentinelle sguinzagliate dalla perfida stazione **Terracon** raccogliendo energia da sfruttare nei modi più disparati; tale energia (suddivisa tra l'altro in tre tipologie distinte per colore) può infatti essere utilizzata sia per scopi difensivi (nel qual caso va semplicemente indirizzata verso gli avversari grazie all'arma imbracciata da Xed), sia per la solidificazione di strutture "fantasma" come ponti, blocchi semoventi, trasmettitori e rocce che costituiscono gli elementi di base dei puzzle disseminati lungo del gioco. Inutile dire che la necessità di ragionare sul migliore utilizzo possibile dell'energia faticosamente recuperata influisce positivamente sulla profondità del gameplay che, pur essendo incentrato soprattutto sul ritrovamento di determinati oggetti e sugli scontri a fuoco, trae enorme giovamento da questa interessante novità introdotta dagli sviluppatori, a cui va l'indubbio merito di aver voluto differenziare **Terracon** dalla massa dei titoli di azione/avventura disponibili su PlayStation. Questo lodevole intento è stato inoltre perseguito con la creazione di un motore poligonale piuttosto originale che fa dei colori brillanti e delle ambientazioni vaste e liberamente esplorabili i propri punti di forza, in netta controtendenza con quelli che sono i tratti distintivi di questa fascia di prodotti (tinte scure e opprimenti e locazioni limitate da muri e ostacoli di vario tipo, visibili e non). E non è tutto. Grazie agli sforzi di Simon Pick (programmatore-capo di PictureHouse, nonché autore di parecchie conversioni da coin-op per i vecchi computer a 8 e 16 bit) il motore grafico che anima **Terracon** può vantare effetti speciali visivi di tutto rispetto, una buona velocità e una profondità di campo davvero esemplare, mentre le strutture presentano problemi di aggiornamento abbastanza evidenti che potrebbero comunque scomparire prima dell'uscita del gioco (destino auspicabile anche per i fastidiosi bug riscontrati nella versione preliminare visionata da **Super Console**). Qualche critica, ad esser pignoli, potrebbe essere mossa alla relativa lentezza nei caricamenti e alle manifestazioni di imprecisione e inadeguatezza nella risposta ai comandi che affliggono il sistema di controllo, probabilmente in fase di revisione e affinamento presso gli studi londinesi di PictureHouse; ciononostante, e a dispetto di un periodo di "anonimato" decisamente prolungato (lo sviluppo è iniziato più o meno due anni fa), **Terracon** si è dimostrato un titolo promettente che, con un minimo di varietà in più rispetto a quella attualmente implementata dai designer, potrebbe rivelarsi una gradevole sorpresa estiva.



Modalità Street.
Sembra incollarsi alla strada: forcella monobraccio anteriore con ammortizzatore brevetto, per una guida aggressiva, precisa e pulita.

Guidabilità.
Un manubrio da vero per capello. Cruscotto superaccessoriato, manubrio tipo sport.

Platform.
Una linea sportiva ad alta tecnologia. Telaio tubolare con carrozzeria in ABS per un'anima grintosa e uno spirito aggressivo.

X-Fight

50cc. - One Player
100cc. - One or Two Players

Gli scooter Peugeot sono conformi alla normativa Europea contro l'

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

X-Fight, preparatevi a una scossa mentale.

Siete preparati a farvi sconvolgere i sensi da X-Fight?

Motore monocilindrico a due tempi, raffreddamento ad aria forzata o liquido nella versione 50cc. (è disponibile anche nella versione 100cc.!).

Guardatelo e lasciatevi ipnotizzare dai suoi occhi: doppio gruppo ottico composto da un faro lenticolare e da uno a superficie complessa muniti di lampada alogena.

Freno a disco posteriore da 180 mm. di serie sulla versione 50cc. a liquido e sulla versione 100cc.

X-Fight, un nuovo mondo di potenza ti aspetta. X-FIGHT Geneticamente potente.

PEUGEOT Motocycles

PEUGEOT MOTOCYCLES ITALIA S.P.A. Numero Verde 800-015800 WWW.X-FIGHT.COM INFO@PEUGEOTMOTOCYCLES.IT

PER SCELTA NON PER CASO

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RACING** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN**

COLIN MCRAE RALLY 2.0

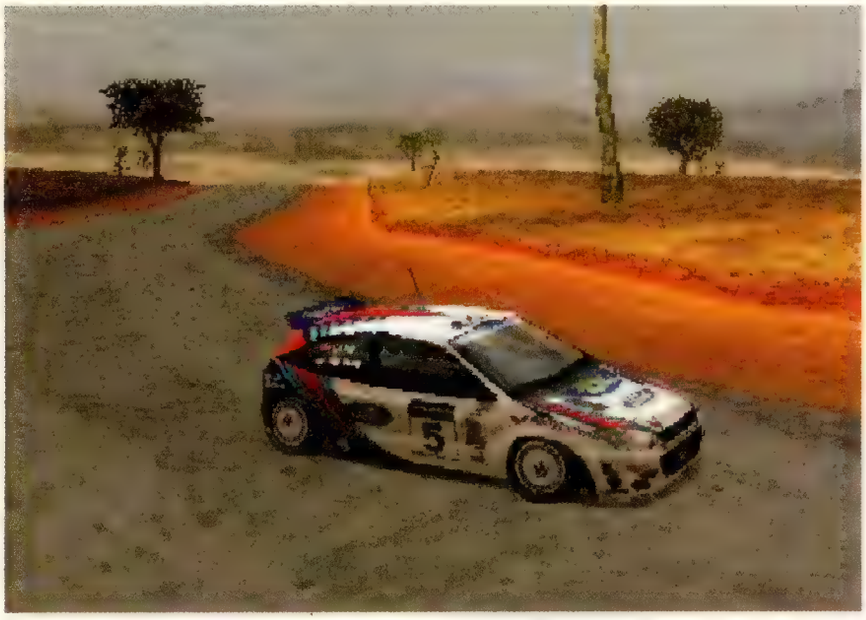
OK, potete spegnere e mettere da parte le vostre belle console della nuova generazione: il vero re delle simulazioni rallistiche lo trovate ancora solo sulla cara vecchia PlayStation...

di igor**berzi**

In CMRR 2.0 i suggerimenti del navigatore sono diventati ancora più precisi ed utili: adesso il copilota vi indicherà pure la distanza in metri dalle curve più impegnative.

Corsi e ricorsi storici. Qualche anno fa, ancora sconvolti dall'eccezionale qualità simulativa e dalla magnificenza grafica dell'allora appena pubblicato **Gran Turismo** (il videogioco che probabilmente più di ogni altro ha saputo segnare una vera e propria svolta nella storia dei giochi di guida) molti di noi si chiedevano, nascondendo solo a stento il proprio pessimismo, se da quel momento ci sarebbe stato veramente qualcuno in grado di raccogliere la sfida lanciata da Polyphony con il suo capolavoro. Chi sarebbe stato in grado di proporre un titolo dotato di quel realismo dei modelli di guida che probabilmente più di ogni altra cosa aveva contribuito a fare la differenza tra **Gran Turismo** e tutto il resto? La risposta non tardò ad arrivare: dopo pochi mesi Codemasters pubblicò **Colin MacRae Rally**, quello che a tutt'oggi viene ancora considerato il riferimento per le simulazioni rallistiche su qualsiasi sistema videoludico. Corsi e ricorsi storici. Ora, a distanza di diverso tempo, la storia sembra riproporsi in maniera molto simile. **GT** è diventato **GT2**, ma le domande, almeno nello spirito, non sono cambiate di molto: dopo l'ennesimo capolavoro Polyphony dovremo metterci il cuore in pace ed accantonare definitivamente qualsiasi speranza di nuovi ed altrettanto validi racing game per la nostra ormai obsoleta PlayStation? Tranquilli, anche questa volta la risposta di Codemasters non si è fatta attendere. Allacciatevi le cinture di sicurezza e cominciate sgasare con i vostri scarichi super elaborati: è arrivato **Colin MacRae Rally 2.0**.

Già dal FMV introduttivo viene resa evidente una prima novità di **Colin MacRae 2.0** rispetto al suo prequel: quest'anno, infatti, il testimonial del gioco non corre più sulla mitica Subaru Impreza WRC, ma su una sicuramente meno affascinante Focus. Non è comunque il caso di preoccuparsi perché, una volta concluso il filmato di presentazione (ovviamente tutto incentrato sul nostro MacRae alla guida del suo bolide Ford) potrete scegliere liberamente la vostra preferita tra le sei vetture inizialmente disponibili (oltre alla Focus, sono presenti: Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Peugeot 206 e Seat Cordoba). I menu di selezione, dotati di uno stile in apparenza minimale, ma che, grazie ad una serie di originalissime animazioni (in pratica le scritte vanno a creare i contorni delle icone che richiamano le varie opzioni) danno origine ad effetti grafici assai gradevoli da vedere, si presentano assai completi e funzionali. Oltre alle classiche opzioni (customizzazione delle impostazioni audio/video, archiviazione dei record, memory card managing, settaggio del controller e via dicendo) va segnalata la possibilità di creare diversi profili utente in mondo da avere sempre sotto controllo lo stato della propria carriera di pilota e di poterlo eventualmente, in un secondo momento, confrontare con quello degli amici. A differenza di quanto avveniva nel primo episodio, in questo sequel sono presenti due modalità di gioco: oltre alla tradizionale sezione "Rally", (nella quale potrete partecipare ad un vero e proprio campionato suddiviso in tappe - una per ciascuna delle nazioni che ospitano il Mondiale Rally - a loro volta articolate su più prove speciali: in queste vi ritroverete a gareggiare esclusivamente in lotta contro il tempo su tracciati completamente sgombri dalla presenza di altri mezzi avversari, come accade nella realtà delle competizioni di questo genere) in **CMRR 2.0** è stato introdotto anche un Arcade Mode, che, come vedremo tra poco, vi consentirà di trasformare in pochi istanti questo titolo, che ha sempre fatto della qualità della sua componente simulativa il proprio cavallo di battaglia, in un "leggero" quanto immediato racing game da sala giochi (per intenderci, sullo stile dei vari **Sega Rally**).



Il comportamento della vettura in pista risente notevolmente dei settaggi pregara: una errata taratura di sterzo e sospensioni rende la macchina praticamente inguidabile.

La sezione Arcade, rispetto al Campionato, presenta peculiarità così sostanziali che potrebbe addirittura essere considerata come un gioco a sé stante. In tale modalità (nella quale non è consentito alcun tipo di settaggio della propria vettura), oltre a poter sfidare un avversario umano (l'utilizzo dello split screen causa i soliti cronici rallentamenti e fenomeni di bad clipping, ma in questo caso non mina eccessivamente la fruibilità del Vs mode) e a gareggiare, a colpi di sorpassi all'ultima curva, contro un numero di macchine a vostra scelta, noterete non solo che i tracciati sono costituiti sempre da circuiti chiusi (partenza ed arrivo nello stesso punto: il numero di giri su cui articolare la gara lo deciderete voi prima di cominciare), ma sono in genere molto più larghi (per consentire memorabili testa a testa o esaltanti duelli a sportellate) e meno tecnici rispetto alle prove speciali (con partenza ed arrivo in punti diversi) della sezione Campionato.

Ovviamente il fulcro di **CMRR 2.0** è in ogni caso costituito dalla modalità Campionato (in questo caso denominata "Rally"). Una volta che avrete deciso quale auto controllare tra quelle disponibili (il parco macchine iniziale potrebbe sembrare piuttosto limitato, ma anche stavolta, come da tradizione in titoli di questo genere, procedendo nell'azione potrete scoprire un ingente numero di mezzi segreti che contribuiranno ad allargare le possibilità di scelta nel vostro garage personale) ed il livello di difficoltà, un breve FMV, commentato in italiano, vi darà qualche cenno sulle caratteristiche del percorso che state per affrontare, dopodiché verrete introdotti alle schermate contenenti il briefing della tappa ed i menu per eseguire i vari settaggi del mezzo. A tal proposito va detto che le possibilità di regolazione della vettura (assai numerose e necessarie di interventi particolarmente accurati) sono state rese ancora più importanti per il buon esito di ogni gara: ogni singola voce contiene una breve descrizione degli effetti che avrà la modifica sul comportamento della macchina (similmente a quanto avveniva in **GT**), ma noterete che, per avere successo anche nei livelli più avanzati, la fase di settaggio dovrà essere eseguita con notevole attenzione e in diversi casi vi sarà necessario procedere per tentativi, alla ricerca della migliore messa a punto in funzione di un particolare tipo di terreno.

Passando all'esame del lato tecnico del titolo, **CMRR 2.0** conferma le buone impressioni già destate nel prequel: la grafica, pur non raggiungendo i livelli di eccellenza visti in titoli come **R4** (per non mettere in crisi l'ormai obsoleto processore Sony, in questo caso già seriamente impegnato dalle complesse routine per la fisica delle vetture, i programmatori Codemasters hanno preferito utilizzare texture non troppo definite), si dimostra in ogni caso sempre all'altezza della situazione. Le piste scorrono sullo schermo in maniera assai fluida, i rallentamenti sono praticamente inesistenti e il bad clipping è del tutto trascurabile. Come avveniva nel primo episodio della serie, però, il vero punto forte del titolo (cosa a dir poco basilare in un prodotto di questo tipo) risiede nella incredibile qualità dei modelli comportamentali e nella loro estrema fedeltà a quanto effettivamente succede nel mondo reale. Il primo approccio per qualcuno potrà risultare un po' traumatico: guidare bene una delle vetture di **CMRR 2.0** inizialmente non è per niente facile; questo non è uno di quei racing game dove la miglior ricetta per avere successo consiste nel premere l'acceleratore dall'inizio alla fine, usando muretti e guard rail più che altro come sponde per eseguire più velocemente le curve; in molte tappe noterete che il modo più efficace per guadagnare secondi preziosi sugli avversari consiste da una parte nel lavorare sempre correttamente di freno e gas, evitando di esagerare soprattutto con il secondo, dall'altra nel concentrarsi nell'esecuzione di traiettorie pulite ed armoniose che consentano alla macchina di rimanere sempre sotto il pieno controllo del pilota.

La sensazione di guidare un mezzo reale è sempre resa in maniera perfetta: sui circuiti asfaltati, nei tornanti presi a velocità eccessiva, sembra di "sentire" la macchina nel momento preciso in cui sta cominciando a perdere aderenza, e a quel punto starà a voi decidere se mollare l'acceleratore o tentare una più rischiosa manovra in derapata. In definitiva il titolo mantiene in pieno tutte le promesse fatte confermandosi degno erede del suo già ottimo predecessore: se ciò che cercate è la migliore simulazione di rally per PlayStation, direi che con **CMRR 2.0** l'avete trovata.

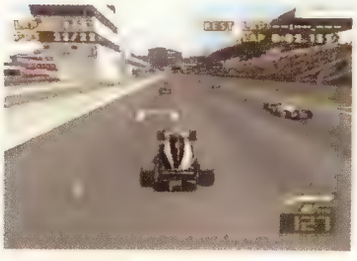
VOTO **9 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **VIDEO SYSTEM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Ubi Soft tenta di far dimenticare ai possessori di PlayStation le auto rettangolari di **Monaco GP RS 2**, ma si ritrova con una licenza ormai vecchia. Riuscirà ugualmente nel suo intento?

La visuale interna, come spesso accade, è un po' troppo bassa, ma questo non le impedisce di risultare estremamente spettacolare.



Le possibilità di intervento sulle vetture sono più che sufficienti e conferiscono un'accuratezza adeguata alla simulazione di Ubi Soft.

di erikpede

Nell'ambito della vastissima mandria di mucche da mungere che lo sport offre da sempre alle software house, la Formula 1 è una delle poche attività capaci di rivaleggiare con il calcio in termini di trasposizioni digitali e giro d'affari. Considerata la popolarità di quello che in molti definiscono il gioco più bello del mondo, dovrebbe essere piuttosto facile intuire l'importanza rivestita dalle simulazioni di Formula 1 nei bilanci delle softco più influenti del pianeta (con particolare riguardo per l'emisfero occidentale), costantemente impegnate nel tentativo di battere la concorrenza sui difficili campi del realismo, della profondità, della tecnica e delle ormai irrinunciabili licenze. Ed è proprio in quest'ultimo settore che **F1 Racing Championship** avrebbe potuto essere migliore di quanto non sia risultato alla prova dei fatti, dato che optando per la riproduzione della stagione passata in luogo di quella attualmente in corso Ubi Soft ha parzialmente compromesso l'appetibilità di un titolo tutto sommato gradevole, benché ancora lontano dal rango di capolavoro. Il grado di aggiornamento di squadre e piloti, del resto, è notoriamente fondamentale per il successo commerciale delle simulazioni di Formula 1, che condividono con i titoli dedicati al calcio il notevole peso dato alla presentazione generale e agli elementi di contorno.

Al di là delle considerazioni appena fatte, totalmente ininfluenti ai fini del gameplay, **F1 Racing Championship** riesce a divertire anche senza regalare sorprese eclatanti. La struttura del gioco di Ubi Soft, malgrado estremamente classica nella sua suddivisione in due fasi (una di stampo prettamente arcade l'altra dichiaratamente più "rigorosa"), non denuncia carenze evidenti e mette in mostra sostanziose differenze tra i due stili di gioco selezionabili, diversamente da quanto accade in alcuni titoli analoghi prodotti da altre softco. Di qui l'impostazione semplice e frenetica data dagli sviluppatori alla modalità arcade, nella quale bisogna cimentarsi in una serie di gare di difficoltà crescente distribuite in categorie correlate al livello di esperienza raggiunto dall'utente; questi sarà ovviamente costretto ad ottenere risultati via via migliori partendo sempre dall'ultima posizione e confrontandosi non solo con gli avversari (che in questa modalità possono essere tamponati senza ritegno e sorpassati ricorrendo alle più bieche scorciatoie), ma anche con il tempo limite, il punteggio e i checkpoint disseminati lungo i tracciati. Il tutto, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, non appare affatto come un'aggiunta dell'ultimo minuto, ma risulta estremamente immediato e costituisce un'ottima occasione per memorizzare i tracciati divertendosi. La simulazione vera e propria, da parte sua, mette in campo elementi completamente diversi: gli errori grossolani che nella sezione arcade non provocavano alcuna conseguenza non vengono più perdonati, le competizioni sono articolate nelle tradizionali tre fasi (prove libere, qualificazioni e gara), il consumo delle gomme e del carburante richiede un minimo di attenzione e la condotta da tenere in gara deve essere necessariamente più oculata e diligente. Ma è soprattutto la messa a punto della vettura a fare la differenza, principalmente per via degli apprezzabili cambiamenti che le modifiche apportano al comportamento delle auto, suscettibili, tra l'altro, di una sensibile diminuzione dell'ade-

renza e della rapidità di inserimento in curva nel passaggio dal modello di guida arcade a quello più complesso. Appare invece discutibile in entrambe le modalità l'intelligenza artificiale che anima gli avversari controllati dalla CPU, sufficientemente abili e scaltri nella scelta delle traiettorie, ma sin troppo propensi alle cariche a testa bassa nei confronti del giocatore e degli altri concorrenti gestiti dal codice alla base del gioco.

La valutazione dignitosa ottenuta dal gameplay di **F1 Racing Championship** viene eguagliata dalla realizzazione tecnica, che al pari della struttura di gioco soddisfa senza però esibirsi in nulla che non sia già stato fatto in passato. Le riproduzioni digitali delle automobili, ad esempio, sono indubbiamente di discreta fattura e sfruttano un algoritmo dedicato alla differenziazione della complessità dei modelli poligonali e dei rivestimenti basato sulla distanza tra le vetture della CPU e quella del giocatore; peccato che le transizioni tra un livello di dettaglio e l'altro siano troppo brusche e visibili, in barba alle buone intenzioni dei programmatori. Allo stesso modo, come dovrebbe essere a questo punto intuibile, si barcamenano tra luci e ombre le restanti componenti grafiche: alla notevole profondità di campo garantita dal motore poligonale corrisponde una ragguardevole estensione delle porzioni dello scenario che compaiono all'improvviso dal nulla durante le gare, vivacizzate da una buona sensazione di velocità che deve sfortunatamente cedere il passo a qualche calo nella fluidità nei passaggi più pesanti dal punto di vista computazionale. Più equilibrata la situazione degli effetti grafici: alla pochezza di quelli meno riusciti (ovvero la distorsione ottica causata dal calore proveniente dall'asfalto sulla griglia di partenza e l'acqua sollevata dalle vetture in caso di pioggia battente) fanno fronte quelli migliori nel cui novero figurano le fiammate degli scarichi, le scintille sprigionate dal contatto fra l'asfalto e il fondo delle auto, l'erba sminuzzata dalle gomme nelle escursioni sui prati, il fumo prodotto dalle derapate e l'illuminazione variabile per le diverse zone dei tracciati. Eppure, a dispetto di un'esecuzione priva di disattenzioni madornali, **F1 Racing Championship** non riesce nell'intento di superare il livello qualitativo medio che attraversa il suo affollato settore di competenza, e questo è sicuramente il suo limite più "ingombrante"; il risultato degli sforzi congiunti di Ubi Soft e Video System non dovrebbe deludere gli appassionati, ma dalle simulazioni di Formula 1 su PlayStation sarebbe ormai lecito attendersi di più...

La prospettiva adottata per gli edifici a bordo pista a volte può apparire strana, ma non influisce più di tanto sulla resa grafica del gioco.

VOTO **6 su 10**

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.605.62.26

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.31.61.797

Portachiavi
e gadget vari

PC
CD-ROM
DVD

SEGA G.T.

Visita nelle tue città i nostri POINT

UNIVERSAL GAMES
Centro Commerciale Primula
Ponte Vico
S.S.Romea

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonova club
Via Roma, 70

NexDream
SAN MAURIZIO
Via V. Emanuele, 16/a
GIAVENO
Via Stazione, 5
VOLPIANO
Via Roma, 4
SETTIMO
Via Leini, 40
RIVOLI
Via Cavour, 18

MR. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

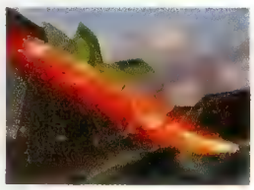
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **CURLY MONSTERS** GENERE **GUIDA/AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN**

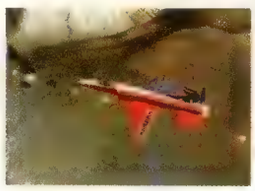
N-GEN RACING

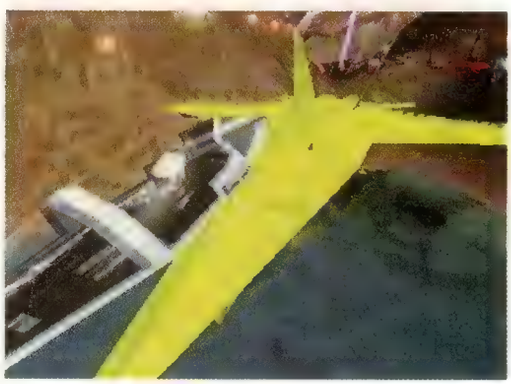
Il comandante informa che stiamo viaggiando a una velocità di 1200 chilometri all'ora. L'altezza dal suolo è di venti metri e quello che vedete alla vostra sinistra è un missile lanciato dall'aereo che ci sta tallonando. Si prega di allacciare la cintura di sicurezza, di riporre lo schienale in posizione eretta e di chiudere il tavolinetto di fronte a voi, grazie.

Se volete avere qualche chance di vittoria, sarete costretti a volare a bassissima quota fra canyon e asperità naturali. Avete sottoscritto un'assicurazione sulla vita?

Alcune ambientazioni hanno un design alquanto bizzarro: quello che vedete qui sopra, ad esempio, non é altro che l'edificio che delimita la linea del traguardo.







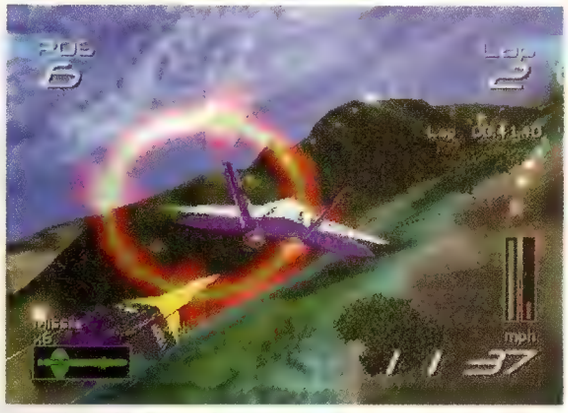
di simone**crosignani**

Certo che ne è passato di tempo da quando i fratelli Wright riuscirono a librarsi nell'aere per qualche metro a bordo del proprio trabiccolo volante: gli aeroplani di oggi permettono di viaggiare comodamente (o quasi, se siete in classe turistica) da una parte all'altra del globo, guardando un film e sgranocchiando "prelibatezze" tali da far rivalutare la cucina della mamma. Anche esteticamente sono stati compiuti dei progressi non indifferenti tant'è che c'è ben poco da stupirsi, ad esempio, nel vedere Pikachu e soci fare bella mostra di sé sulla fiancata di un 747 della ANA. Così, mentre a causa della concorrenza spietata fra compagnie aeree diminuiscono i prezzi dei biglietti, di converso aumentano comfort e velocità; velocità destinata a crescere in maniera spropositata nei prossimi anni, almeno secondo Curly Monsters. Nel futuro prossimo immaginato dal talentuoso gruppo di programmatori d'oltremanica, infatti, verranno istituiti numerosi campionati di corsa fra i cieli, con jet coloratissimi a misurarsi sui centesimi, proprio come accade adesso nella nostra Formula1…

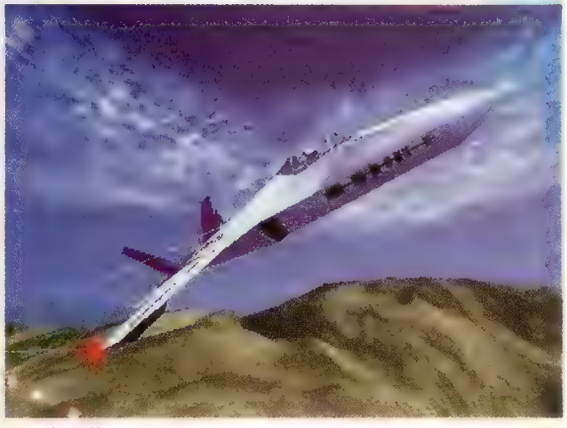
Come certamente sapranno i più informati (o perlomeno chi non s'è perso la preview su **SPC**70), **N-Gen Racing** è opera dello stesso gruppo di programmatori che ha realizzato due dei migliori racing game mai usciti su PlayStation, **wipEout** e **wipEout 2097**. Il team Curly Monsters ha quindi abbandonato Psygnosis, ma non ha rinnegato completamente il proprio passato, anzi si può tranquillamente affermare che il fantasma ingombrante di **wipEout** aleggi costantemente nell'aria proprio come fa un F18 in **N-Gen Racing**. Il primo punto di contatto fra vecchio e nuovo arriva dalla colonna sonora: i martellamenti di Prodigy e Leftfield avevano contribuito in maniera determinante al successo dei racing game futuristici targati Psygnosis e i programmatori inglesi ne devono essere alquanto consapevoli, visti gli sforzi fatti per realizzare una componente sonora di prim'ordine. La musica dance di **N-Gen Racing** è frenetica, ma mai eccessiva, è martellante, ma mai fastidiosa: in altri termini, è perfetta e aiuta a mantenere il ritmo di gioco su livelli alti, specie nei primi stage quando vi troverete a correre su vere e proprie carrette con le ali dalla velocità massima alquanto ridotta.

Se la colonna sonora non lascia dubbi sul pedigree di Curly Monsters, la meccanica di gioco del titolo Infogrames presenta numerose differenze con quella di **wipEout** e soci. La velocità dell'azione, proprio perché il giocatore si trova a correre alla guida di aerei anziché di astronavi, è più bassa e il sistema di controllo differente, visto che ora è possibile cambiare l'altitudine del proprio mezzo, laddove in **wipEout** era consentito unicamente spostarsi a destra e sinistra. I game designer hanno anche (saggiamente, diremmo noi) optato per aree di gioco più ampie: uscendo di pista per qualche secondo entra in funzione una sorta di autopilota che trasporta il giocatore nuovamente all'interno del tracciato facendogli ovviamente perdere

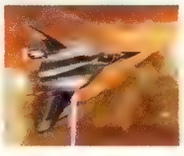
La visuale interna é più comoda per tenere tutto sotto controllo, ma decisamente meno spettacolare: inoltre in alcuni casi, l'inquadratura alle spalle del jet permette di determinare con maggior precisione la propria posizione rispetto agli ostacoli.



Questi cerchi di luce funzionano allo stesso modo delle frecce di wipEout: passateci attraverso e la vostra velocità ne trarrà giovamento momentaneo.



I replay di N•Gen Racing sono ottimi: certo, non siamo ai livelli del sacro Gran Turismo...



Modalità a due, divertimento dimezzato.

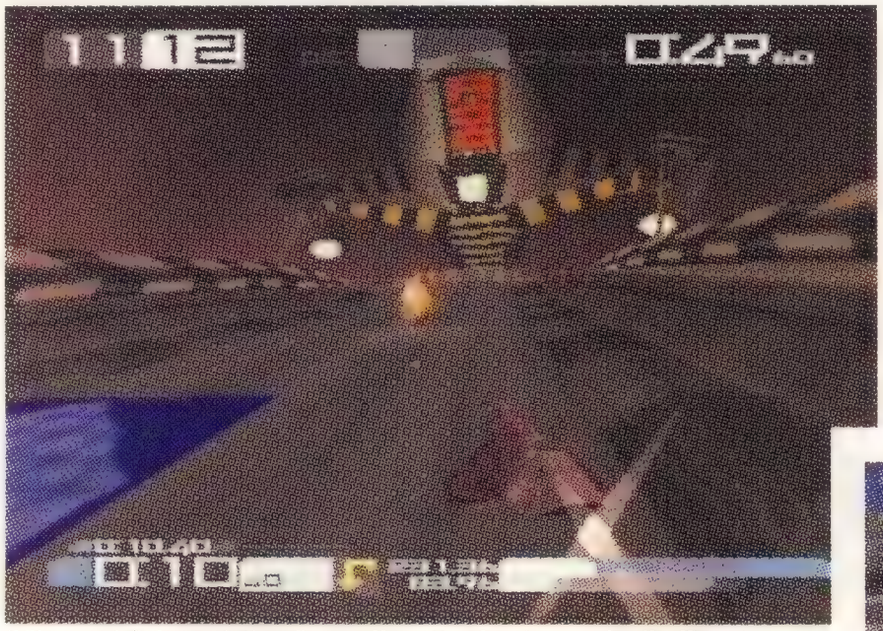
secondi preziosi. Lanciarsi in tagli di curve e chicane varie è quindi piuttosto rischioso, com'è rischioso il metodo escogitato da Curly Monsters per far guadagnare velocità agli aerei... Il concetto è: più in alto si vola, minore è la velocità del jet. Inutile dire che questo comporta l'adozione di techinche di volo poco ortodosse che prevedono il passaggio a volo radente in mezzo a canyon e ostacoli vari, aumentando, di conseguenza, le chance di finire sfracellati su una solida parete rocciosa...

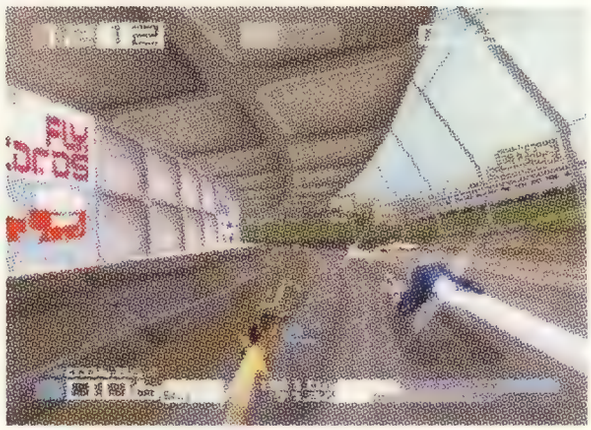
La realizzazione tecnica di **N-Gen Racing** è pregevole, grazie a una grafica di primo livello e a una colonna sonora, come detto, davvero eccellente; a voler essere proprio onesti, il design di alcuni livelli denuncia una realizzazione piuttosto affrettata, soprattutto se paragonata alla magnificenza di colori ed effetti di altri stage, ma nel complesso il tutto è ben sopra la media dei titoli PlayStation. Anche i problemi di programmazione (in special modo un pop-up piuttosto marcato in alcuni livelli) passano in secondo piano di fronte alla frenesia dell'azione. Il vero problema di **N-Gen Racing** è la longevità. Tanto per cominciare il bilanciamento del livello di difficoltà è lungi dall'essere perfetto: certo, i programmatori britannici ci avevano abituato a sfide ultra-impegnative (come in **wipEout 2097**), ma in un periodo in cui escono un sacco di prodotti "annacquati" che necessitano al massimo di un paio di giorni di gioco intensivo per essere completati, diventa davvero difficile pensare a quante persone siano disposte a soffrire sul pad per ore e ore nel tentativo di completare **N-Gen Racing**. Anche la modalità in stile **GranTurismo**, grazie alla quale è possibile competere per acquistare aerei e dove bisogna superare una serie di prove per conquistare una sorta di "patente dell'aria", lascia un po' il tempo che trova, visto che è possibile ripetere all'infinito un torneo molto semplice per riempirsi in breve tempo il portafogli e poi... Siamo franchi: un conto è sudare sette camicie per prendersi un'Impreza Rally WRC o una Supra da granturismo, un altro bestemmiare fino all'alba per accaparrarsi un jet JAS-39 Gripen... Anche la modalità a due giocatori non è esente da difetti: in un titolo in cui è sempre importantissimo sapere la propria posizione rispetto a a) la pista, b) gli altri aerei e c) gli ostacoli naturali, il ridimensionamento del campo visivo dovuto allo split-screen non aiuta certo. Peccato. Peccato perché sistemando i difetti sopracitati avremmo avuto fra le mani un titolo perfetto. Intendiamoci, **N-Gen Racing** è un gioco nettamente sopra la media dei titoli PlayStation usciti negli ultimi mesi: gli aerei si librano in maniera realistica e senza incertezze, le armi disponibili nei livelli più avanzati sono spettacolari e il fatto di dover viaggiare a bassa quota (aspetto spettacolarizzato da un'intelligente modellazione degli stage), rende l'azione davvero adrenalinica. Ma non è il capolavoro che ci saremmo aspettati dagli autori dei primi due episodi di **wipEout**, due fra i migliori titoli mai usciti per la console Sony: forse siamo davvero noi ad essere troppo esigenti...

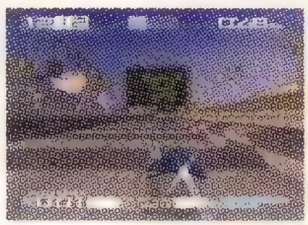
VOTO **8 su 10**

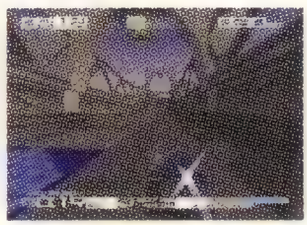
WIPEOUT THREE SPECIAL EDITION

Gli appassionati che si sono fiondati di volta in volta all'acquisto di **wipEout**, **wipEout 2097** e **Wip3out** sono indubbiamente parecchi, ma quanti di loro saranno disposti a comprare anche l'ultima riedizione di questa serie?







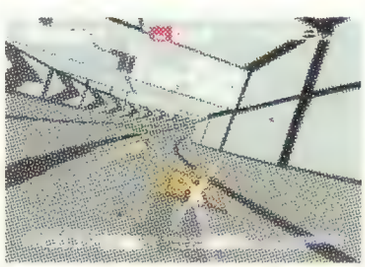


Il "terremoto" rimane tuttora l'arma più spettacolare (ma non la più efficace) tra quelle disponibili.

di erikpede

e, per un motivo o per un altro, si dovesse selezionare un gioco adatto a rappresentare il fenomeno PlayStation nella sua interezza, la scelta cadrebbe probabilmente su **wipEout** e sui suoi successori. Il primo titolo della serie, infatti, ha dimostrato al mondo le capacità della macchina Sony poco dopo il debutto della stessa, mentre il secondo ne ha ribadito le potenzialità e il terzo, nonostante lo scomodo ruolo di episodio più debole della saga, ha smentito tutti coloro che già nel 1999 giudicavano l'hardware di PlayStation obsoleto e incapace di stupire ancora. Ora, con lo sbarco in Occidente di PlayStation2 ormai alle porte, spetta a **WipEout Three Special Edition** il difficile compito di chiudere in bellezza il tragitto di questa serie sulla macchina che l'ha accompagnata sin dalla nascita.

WipEout Three Special Edition è in sostanza una riedizione di **Wip3out** caratterizzata dall'aggiunta di alcuni dei migliori tracciati dei primi due episodi della serie; tali piste, a dire il vero, non fanno altro che rafforzare la sensazione di lieve disagio che si prova di fronte ai percorsi (palesemente meno ispirati) di **Wip3out**, ma la possibilità di tornare a correre nei "luoghi virtuali" che hanno reso celebre PlayStation risulta comunque affascinante. Intrigante è anche la modalità Prototypes, che propone in diverse occasioni una bizzarra grafica basata su poligoni non rivestiti, a cui si affiancano eventi come le classiche gare singole, le prove a tempo, i tornei, gli scontri in multiplayer e le sfide a tema in cui si lotta per ottenere la miglior posizione in gara, il record sul giro, il maggior numero di eliminazioni e via dicendo. Derivando da **Wip3out**, ad ogni modo, **WTSE** non può fare a meno di esprimersi al meglio nel campo della realizzazione tecnica che vanta ottimi effetti di illuminazione, uno scorrimento fluido e velocissimo, un aggiornamento quasi perfetto che sembra non curarsi affatto del carico che grava sulla CPU (le strutture a bordo pista che compaiono dal nulla sono poche e si notano a fatica nella maggior parte dei casi) e una grande abbondanza di poligoni, tanto per le navi quanto per i ricchissimi scenari; le piste dei primi due titoli della serie, tanto per intenderci, sono praticamente irriconoscibili per via del radicale aggiornamento estetico reso possibile dall'impiego dell'eccellente motore poligonale sviluppato per **Wip3out**. Da quest'ultimo, però, **WTSE** ha ereditato anche la musica, inspiegabilmente sottotono, e un bilanciamento della difficoltà francamente discutibile, con una prima classe estremamente facile che cede presto il passo all'inattesa "cattiveria" della seconda, senza alcuna gradualità. Anche la rilevante importanza delle armi potrebbe lasciare interdetti i veri puristi della serie, che si troveranno costretti a contare un po' troppo sui potenziamenti per contrastare gli avversari che spesso e volentieri sembrano coalizzarsi contro l'utente, portando un numero di attentati tale da permettere alla voce campionata che avverte degli assalti di ripetersi continuamente e coprire così ogni altro suono. Sono invece strettamente dipendenti dalle inclinazioni personali le reazioni agli altri aspetti che **WTSE** ha mutuato da **Wip3out**, tra cui citeremo i colori meno carichi di quelli assai violenti utilizzati nei primi due episodi e il sistema di controllo che, riducendo l'importanza degli aerofreni, ha fatto perdere al modello di guida un po' del suo carattere, rendendo l'indole delle navette leggermente più prevedibile, ma un filo meno peculiare. Confezionato troppo bene per essere bollato come un semplice cash-in, ovvero un'occasione per spremere altri soldi da un franchise ormai giunto alla fine della sua carriera sui 32 bit (l'ombra di **Wipeout Fusion** per PlayStation2 "incombe" già da qualche settimana), **WTSE** è al tempo stesso un gioco destinato ad attrarre una fascia ben distinta di utenti. Si tratta, in altre parole, di un prodotto di nicchia riservato agli irriducibili sostenitori della serie, per i quali questo aggiornamento avrà sicuramente un senso che gli altri giocatori probabilmente faticheranno a comprendere...



Il particolare motore grafico adottato in alcune gare della modalità Prototypes ricorda alla lontana Powerdrome per Amiga... una citazione forse?

ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

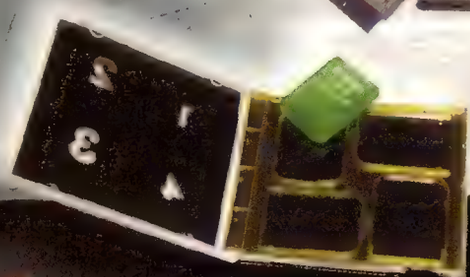
CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™ Munito di uscita Audio-Video

Compatibile con PLAYSTATION™ Con multi-dig tal Design ergonomico Disponibile in diversi colori trasparenti

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 o 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™ Opzione DUAL SHOCK™

ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

D+ INTERNATIONAL DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

LA PUOI TROVARE DA:

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Preaipi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Galiarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. La Perla Franchi
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

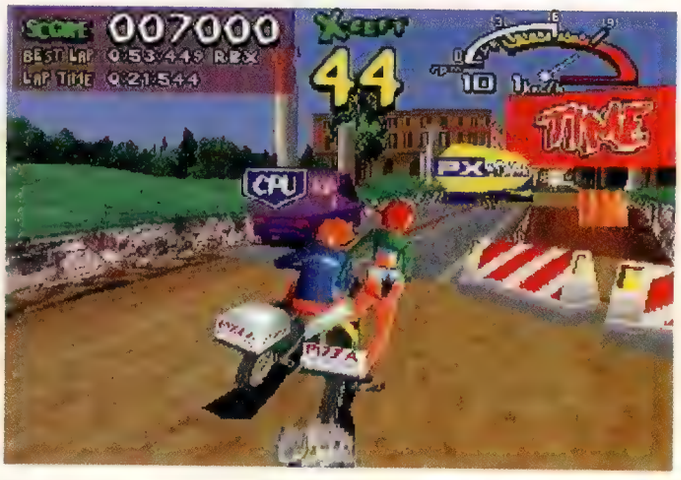
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

RADIKAL BIKERS

L'ampia softeca PlayStation si arricchisce di un nuovo originalissimo titolo... Un titolo d'azione in cui impersonare un fattorino in motorino... Che emozione...



Chissà in che condizioni sarà la pizza dopo un'inversione a U...

Proprio come in Road Rash è possibile colpire con pugni e calci il fattorino rivale.

di marco**ravetto**

Pizza Patrol! Ecco come doveva intitolarsi **Radikal Bikers**! No, non sono impazzito, solo che mi sembra che il titolo da me indicato sia più azzeccato e in tema con la meccanica e la struttura di gioco, e avrebbe certamente reso comprensibile istantaneamente di che genere di gioco si tratti. Pensate a un povero giocatore che si trova di fronte a un titolo come **Radikal Bikers** e si immagina di partecipare a veloci corse su potenti e rombanti moto oppure a gare in stile **Road Rash** per poi ritrovarsi su un misero cinquantino a vagare per le strade di un'affollata metropoli a consegnare pizze a domicilio inseguito dal fattorino della pizzeria concorrente. Una situazione emozionante, non c'è che dire... L'originalità di **Radikal Bikers** si limita purtroppo alla sola idea di base (ovvero la consegna delle pizze...) dato che, dal punto di vista strutturale, il titolo di Infogrames non si distacca più di tanto dalle numerose produzioni motociclistiche disponibili su PlayStation. Fatta eccezione infatti per la presenza di alcuni power-up sparsi lungo il percorso, **Radikal Bikers** si sviluppa come una classica corsa a tempo, arricchita solamente dalla possibilità, peraltro per nulla innovativa, di colpire il fattorino avversario al fine di atterrarlo e di guadagnare preziosi secondi di vantaggio. Ovviamente non si può condannare un gioco solo per la totale mancanza di originalità quindi, per giustificare la valutazione finale sono necessarie altre motivazioni. Be' non c'è che l'imbarazzo della scelta: esaminando la struttura, il sistema di controllo, la realizzazione grafica e l'accompagnamento sonoro sono riscontrabili lacune e difetti di varia rilevanza che, una volta sommati, rendono **Radikal Bikers** un titolo globalmente mediocre. La scarsa definizione dei mezzi e dei fondali è accompagnata da uno scrolling non sempre convincente, da musiche decisamente scadenti e da una meccanica di gioco che potremmo tranquillamente definire precaria. Il sistema di controllo è quanto di più scomodo si possa immaginare e, proprio per questo motivo, rimanere bloccati contro un muro, una barriera o contro qualsiasi altro elemento del fondale si rivela ben presto una fastidiosa consuetudine. In considerazione di tutti gli elementi trattati fino ad ora, appare quindi evidente che la presenza della modalità di gioco in doppio rappresenti solo un misero palliativo, in grado di divertire e di coinvolgere il giocatore solo per i primi istanti (sempre che si riesca a trovare qualcuno da sfidare...). Non esiste quindi un solo elemento in cui **Radikal Bikers** possa meritarsi una valutazione perlomeno sufficiente e non esiste, almeno secondo noi, un solo valido motivo che potrebbe spingere un videogiocatore a comprare il nuovo titolo di Infogrames.

VOTO **5 su 10**

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 185 (LC)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche, Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Al.no (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2 Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 13 Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantu, 19 Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12 Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

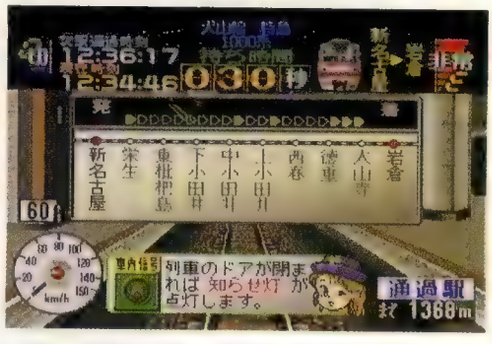
BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE ommezota MERCATONE ZETA
Carrefour
MediaWorld
PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

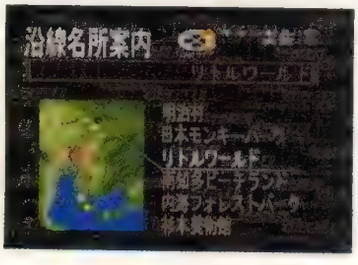
DENSHA DE GO!
NAGOYA TETSUDO HEN

Dopo tre simulazioni di treno dedicate alle linee ferroviarie più caratteristiche del Giappone, Taito decide di concentrare la sua attenzione sulla città di Nagoya permettendoci di percorrere in prima persona il suo sistema di trasporto su strada ferrata.



Prima della partenza sono indicate le fermate da effettuare ed il segnale di chiusura delle porte.

I semafori rossi sono un pericolo sempre in agguato nelle ambientazioni cittadine.



di diego**cortese**

Realizzato appositamente per PlayStation, **Densha de GO! Nagoya Tetsudo Hen** (lett. *"Andiamo in Treno! Edizione della Ferrovia di Nagoya"*) è l'ultimo capitolo della lunga serie di simulatori di treno realizzata da Taito. Non si tratta però di un vero e proprio sequel ma di una versione dedicata alla linea ferroviaria di Nagoya, città di oltre due milioni di abitanti situata nel cuore del Giappone. Il passaggio da un'ambientazione su scala nazionale ad una principalmente metropolitana ha comportato alcune variazioni alla struttura di gioco originale rendendola più varia ed impegnativa. L'aggiunta principale è costituita dalla presenza di tram nel novero dei mezzi pubblici disponibili da cui l'introduzione di inediti percorsi stradali. Per questo motivo la modalità di addestramento si divide ora in due parti dedicate all'insegnamento delle tecniche di guida rispettivamente di treni e tram. Entrambi i mezzi sono accomunati dal medesimo obbiettivo imposto dal gioco, vale a dire portarli a destinazione rispettando orari e segnaletica. L'interfaccia di controllo di treni e monorotaie deriva da quella impiegata in **Densha de GO! Professional**, versione migliorata dei primi due **Densha de GO!** (il secondo dei quali recensito su **SC**59). E' stata quindi conservata la mappa a scorrimento verticale che permette di avvistare con un certo anticipo i segnali posti ai bordi della ferrovia in modo da poter reagire con la dovuta tempestività. Dispositivo questo, che risolve uno dei peggiori difetti delle prime due versioni del gioco cioè l'obbligo per il giocatore di studiarsi e ricordare a memoria la disposizione della segnaletica. Rimane invariata anche la gestione realistica dei semafori la cui attivazione non è più prefissata ma casuale. Il giocatore è quindi portato a prestare la massima attenzione per evitare la perdita di tempo che comporta l'attivazione automatica del sistema di arresto. Nel complesso il gioco risulta quindi meno soporifero rispetto al passato, pregio che deriva in particolar modo dal sistema di controllo dei tram dove traffico e semafori aggiungono maggiore imprevedibilità alzando il livello di attenzione del conducente. Dal punto di vista grafico, **Nagoya Tetsudo Hen** rivela tutta l'obsolescenza del motore grafico di **Densha de GO!**. Ai problemi di bad clipping e bassa risoluzione che affliggevano i precedenti episodi si aggiunge ora la mediocre realizzazione dei veicoli stradali, costituiti da pochi poligoni ricoperti da texture qualitativamente ignobili soggette a frequenti deformazioni. In compenso le ambientazioni digitali appaiono fedeli alle loro controparti reali (almeno a detta di Taito), e scorrono fluidamente offrendo al giocatore una credibile sensazione di velocità. Praticamente invariata la componente sonora che riproduce fedelmente rumori, gingle e annunci che è possibile ascoltare a bordo dei treni della linea ferroviaria di Nagoya. A complemento del gioco sono state inserite delle gallerie fotografiche riguardanti i dodici treni disponibili, una serie di informazioni relative ai luoghi turistici che offre la città di Nagoya nonché un gioco per PocketStation. Per quanto più coinvolgente rispetto ai primi **Densha de GO!**, **Nagoya Tetsudo Hen** rimane comunque un prodotto di nicchia apprezzabile solo da chi ha una sfrenata passione per i veicoli su strada ferrata. Per la restante parte dell'utenza PlayStation, scemata la curiosità iniziale, potrebbe rivelarsi poco più di una noiosa bizzarria nipponica.

VOTO **6 su 10**

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

SQUARESOFT

namco

MADCATZ

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

EIDOS

Akklaim

Ubi Soft

Dreamcast

SUPER ASSORTIMENTO

INFOGRAMES

NINTENDO 64

SOFTWARE & GADGET

POKEMON

KONAMI

TECNOLOGIES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

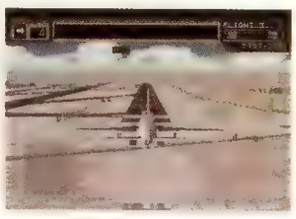
NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

JET DE GO!

Se termini quali "velocità di decisione", "imbardata" e "richiamata" vi dicono qualcosa continuate a leggere, altrimenti passate tranquillamente ad un'altra pagina...

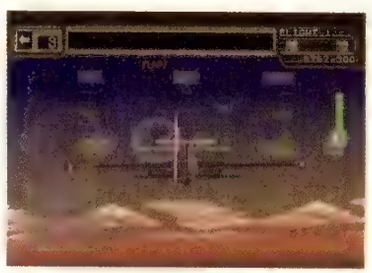
Ottenendo punteggi particolarmente elevati nell'Arcade Mode si accede ad un bonus stage.



di diegocortese

Approfittando della sua esperienza nella realizzazione di macchine d'intrattenimento dedicate al volo di linea ed al successo nipponico della serie **Densha de Go!**, Taito ha deciso di realizzare una versione aeronautica del suddetto gioco. **Jet de Go!** non è propriamente una simulazione di volo bensì un prodotto multimediale specificatamente dedicato ai fanatici di tutto quello che gravita attorno al volto di linea. Grazie alla collaborazione della Japan Air Lines, la linea di bandiera nipponica, Taito ha potuto inserire diverse informazioni sugli aeroporti giapponesi oltre che una serie di filmati ed un ampia collezione di fotografie, parte delle quali vengono mostrate man mano che si progredisce nel gioco. La sezione prettamente ludica del prodotto si divide in una modalità di insegnamento, una arcade ed una dedicata al volo di crociera. La prima consente al giocatore novizio di mettersi a proprio agio con la strumentazione dei velivoli e di impratichirsi con le procedure di decollo, atterraggio e volo. Queste ultime non presentano particolari difficoltà grazie all'impiego di una fisica di gioco estremamente semplificata rispetto a quella apprezzabile in produzioni similari per PC. A questo si aggiunge una gestione completamente automatica di flap e timone di coda che consente di eseguire virate strette in tutta sicurezza. La modalità di controllo avanzato si limita semplicemente ad affidare la gestione di ipersostentatori e timone senza apportare correzioni alla fisica di gioco. E' possibile quindi atterrare a 240 nodi con il muso inclinato totalmente in avanti senza temere di schiantare il velivolo. Gli unici controlli ai quali sono stati dedicati specificatamente dei pulsanti del pad sono la cloche, la manetta, gli ipersostentatori, il timone e gli aerofreni (che peraltro reagiscono come i freni di un'automobile!). Carrelli, luci, segnale di allacciamento delle cinture e una serie di eventi occasionali quali comunicazioni via radio o la distribuzione dei pranzi sono affidati tutti ad un unico pulsante. Dato che il principale fattore ludico di un simulatore di volo civile deriva principalmente dal realismo della simulazione medesima, è facile immaginare quanto noiose possano essere le due modalità di gioco offerte in **Jet de Go!**. L'Arcade Mode è costituito da una serie di decolli ed atterraggi il cui numero varia da due a cinque a seconda di quale dei tre aerei inizialmente disponibili viene selezionato. Al termine di ogni prova, la prestazione viene giudicata con un punteggio che influenzerà il numero di passeggeri e di missioni offerti nelle fasi di gioco successive. Gli ostacoli incontrati durante il volo si limitano alle condizioni atmosferiche avverse, alla mancanza dell'ILS e ad eventi speciali che richiedono la rapida pressione di un apposito pulsante. Nulla che possa rappresentare una seria minaccia ai fini del risultato della prova. Anche la fase di rullaggio è in **Jet de Go!** ridotta ad una semplice manovra: basta una "sterzata" e si è subito pronti sulla pista di decollo.

Se l'Arcade Mode può quindi definirsi noioso, il Cruise Mode è totalmente soporifero. A parte il decollo e l'atterraggio, il gioco si limita ad impegnare il giocatore con una serie di virate intervallate da fasi "statiche" interamente gestite dalla CPU a tempo accelerato. Contribuisce all'appiattimento del valore ricreativo di **Jet de Go!** anche la mediocrità del suo motore grafico caratterizzato da un orizzonte visivo ridotto, texture scarsamente definite e fondali poveri di dettaglio. In sintesi: **Jet de Go!** è un **Densha de Go!** tenuto in volo da ali di cera. Un motore grafico ed una fisica di gioco non all'altezza del compito assegnato rendono **Jet de Go!** un'esperienza da sconsigliare a chiunque. Se proprio volete togliervi lo sfizio di prendere i comandi di un aereo orientatevi verso **Ace Combat 3**, versione giapponese ovviamente...



Le rotte percorribili sorvolano il solo territorio giapponese.

VOTO **4 su 10**

SPECIALISTI IN TUTTE LE CONSOLE (ANCHE PORTATILI) IN OGNI VERSIONE

PS2

DVD IMPORT POINT - ACTION FIGURE SHOP

VEGA ARCADE BOARD

VENDITA X CORRISPONDENZA Via Pascoli, 35/IN - 37010 AFFI - VERONA
Centro Comm. AFFI 1 [1° piano] - Telefono 045 6261200 Fax 045 6267628

VEGA ARCADE BOARD CENTER
ULTIMI ARRIVI: HYPER NEO GEO 64 + BURIKI ONE • FIGHTING LAYER + SYSTEM 12

TOTAL FIGHTING
country: Japan
age: 17
height: 175
weight: 75

TUTTI I MARCHI E IL LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **AQUA PACIFIC** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

ALL STAR TENNIS 2000

Le simulazioni tennistiche sono una rarità su PlayStation, e questo non è un segreto, ma l'utenza ne sente davvero la mancanza? Ubi Soft pensa di sì e agisce di conseguenza...

I replay mettono in mostra la peculiare architettura che contraddistingue ciascun rettangolo di gioco..

La lentezza delle partite in doppio è assolutamente inspiegabile, nonché molto fastidiosa...

Conchita Martinez è solo una delle star contattate da Ubi Soft per All Star Tennis 2000

di erikpede

Le numerose leggi che regolano il complesso mercato dei videogiochi per console possono essere talvolta oscure e misteriose, se non addirittura incomprensibili: ne sono un esempio le simulazioni tennistiche, inspiegabilmente dimenticate per insondabili ragioni dalla maggior parte delle softco di una certa importanza. Titoli come il vetusto **Super Tennis** per Super Nintendo e i due **Smash Court** di Namco sono semplici eccezioni ad una regola che sembra imporre una sorta di immancabile mediocrità alle sporadiche incursioni del tennis nel mondo dei videogiochi, risultate tra l'altro efficaci unicamente nel settore degli arcade. Alle attuali console manca infatti una simulazione tennistica degna di tale nome, ed è proprio a questa lacuna che Ubi Soft avrebbe voluto porre rimedio con il suo **All Star Tennis 2000**, sul cui realismo la softco francese e gli sviluppatori Aqua Pacific sembrano aver investito parecchio. Appare quindi scontata la possibilità di cimentarsi in un'esibizione, in un torneo oppure in una stagione completa (anche in doppio a seconda dei casi), scegliendo di volta in volta la superficie su cui giocare e il tennista da controllare; questi ultimi due aspetti in particolare hanno beneficiato di una certa attenzione da parte dei programmatori, che hanno realizzato strutture profondamente diverse per ciascuno dei campi e hanno incluso alcuni dei tennisti più famosi del momento, riprodotti e caratterizzati con cura grazie all'implementazione di apposite animazioni accessorie relative ai momenti di sconforto ed esaltazione. Piuttosto tradizionale, dal canto suo, il gameplay: l'assortimento di colpi è quello classico, con le solite palle tagliate che vanno a completare il campionario delle giocate. Nulla di cui parlare approfonditamente, in altre parole, se non fosse per l'occasionale e assai spiacevole impressione di scarso controllo sui palleggi più complessi e sulle relative traiettorie, la cui imprecisione spinge ad optare per una condotta di gioco cauta e misurata che prolunga la durata degli scambi e ne abbassa il ritmo. La pallina, inoltre, si avventura raramente al di là della linea di fondo campo contribuendo così a far protrarre ulteriormente i palleggi, resi fortunatamente meno soporiferi dalla competenza degli avversari digitali e dell'intelligenza artificiale che ne governa le azioni, solo episodicamente incoerenti per via di rare (e grossolane) *defaillance*. Diverso il discorso da fare per la realizzazione tecnica: laddove la giocabilità di **AST 2000** è senza infamia e senza lode, la grafica del gioco di Ubi Soft denuncia diverse deficienze, a partire da quelle marginali imputabili al terribile pubblico (rappresentato da una texture malamente colorata, mascherata da una prima fila di sagome poligonali in alcune arene) e alle evidenti sparizioni di intere porzioni dello scenario nel corso dei replay automatici, dotati di un realistico audio rallentato di cui si sarebbe comunque potuto fare a meno alla luce del fastidioso effetto finale. A questi peccatucci secondari fanno compagnia mancanze più gravi, individuabili nella tendenza alle perdite di contatto fra i poligoni e le texture che compongono gli atleti nonché nella scarsa fluidità delle animazioni (alcune delle quali sembrano troppo "veloci" e mostrano incertezze nella concatenazione fra i vari movimenti). I colori, infine, sono forse un po' troppo carichi e brillanti, mentre sono sufficientemente pratiche le visuali adottate dai programmatori, a cui va il merito di aver creato una sezione audio discreta e addirittura influenzata dallo scenario, con tanto di leggero rimbombo degli effetti sonori nei campi al chiuso. Questo non basta però a fare di **AST 2000** un gioco realmente appetibile, dato che il gameplay non offre spunti sufficienti a far passare in secondo piano le distrazioni dei grafici; neanche la longevità, d'altro canto, può essere definita monumentale, visto e considerato che il multiplayer (tradizionale punto di forza delle simulazioni sportive) viene reso decisamente poco fruibile dall'imperdonabile lentezza degli incontri in doppio.

VOTO **5 su 10**

SKC

se cercate l'alta qualità non avete scelta!

CDR 74 silver blu

CDR 74 gold

CDR 80 silver blu

CD Audio

CDRW 74

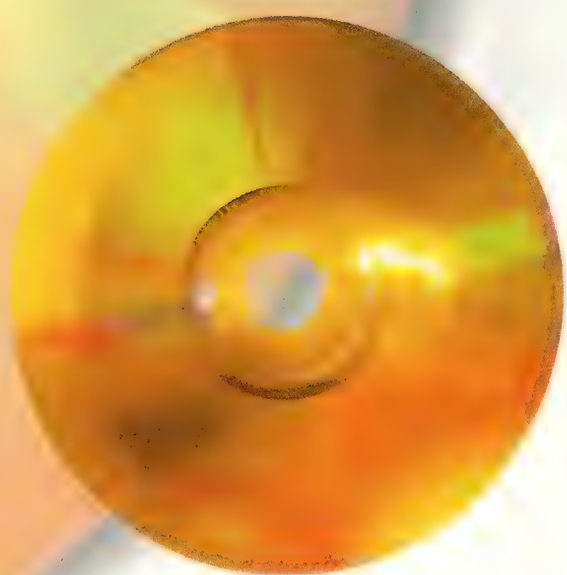
compatibilità con tutti i masterizzatori e i software

massima sicurezza nella preservazione dei dati

high speed duplication

dati - audio

error free



DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS

Tel. ++39.039.20841 - www.exhibo.it - audiovideo@exhibo.it

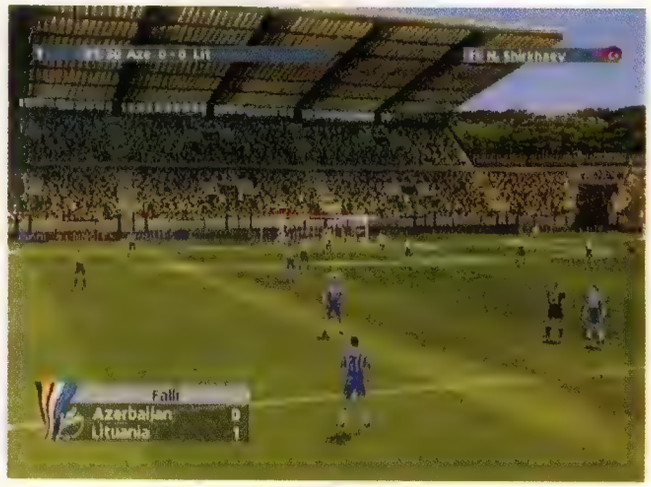
SKC
audio video & data media

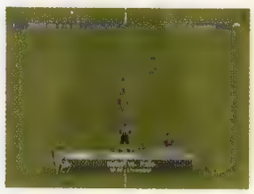
STUDIO LEVATI - Monza

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

UEFA EURO 2000

Archiviato il campionato italiano, l'inizio dell'estate è caratterizzata, oltre che dalle solite voci di calcio mercato anche dagli europei di calcio. Un'occasione imperdibile per lanciare qualche nuovo gioco dedicato al nostro sport preferito!





Dopo una segnatura ecco i soliti festeggiamenti di rito; tra salti mortali, capriole e aeroplanini i calciatori non sanno più cosa inventarsi.

di marcoravetto

Ormai i campionati europei di calcio sono alle porte. Dino Zoff ha diramato la lista dei convocati, sono state giocate le ultime amichevoli e, come sempre, l'attesa che avvolge questo evento sta aumentando in maniera esponenziale con il passare dei giorni e con il conseguente avvicinamento del 10 giugno, data in cui si svolgerà l'incontro inaugurale. I quotidiani sportivi dedicano pagine e pagine alla nazionale e la speranza di tutti i tifosi è di ottenere, finalmente, una vittoria di prestigio (o almeno di non perdere un'altra volta ai rigori...).

Ovviamente l'importanza di questa manifestazione ha portato alla realizzazione di tutta una serie di produzioni ad essa ispirate, tra cui non poteva mancare il videogioco ufficiale, prodotto tanto per cambiare da Electronic Arts. **UEFA Euro 2000** altro non è che una versione leggermente rimodellata, soprattutto per quanto riguarda il settore opzioni, di **FIFA 2000**. La struttura di gioco infatti ha subito variazioni minime che non hanno particolare influenza sulla giocabilità e un discorso più o meno analogo può essere fatto anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, sia per la grafica che per il sonoro, caratterizzato dall'ormai immancabile telecronaca affidata alla coppia Caputi-Bulgarelli.

La principale attrattiva di **UEFA Euro 2000** è quindi rappresentata dalla possibilità di ripercorrere, sin dalle fasi di qualificazione, il cammino della propria nazionale preferita e di portarla fino alla fase finale, cercando poi di trionfare nel torneo vero e proprio. Una volta vinto il campionato europeo, viene svelata una ulteriore modalità di gioco, che comunque non rappresenta una novità sconvolgente nel campo delle simulazioni calcistiche; stiamo parlando dell'opzione denominata Classiche in cui si possono rivivere le partite più importanti delle precedenti edizioni del campionato europeo. Completano il novero delle opzioni la modalità Tutorial - mediante la quale si possono apprendere i primi rudimenti di gioco allenandosi sia sulle giocate base che su azioni più complesse - la classica Amichevole, la Grande Sfida, attraverso cui è possibile creare un torneo con un massimo di otto partecipanti (ideale quindi per le competizioni tra amici) e il Golden Goal, ovvero una sfida senza limite di tempo in partita secca in cui viene dichiarato vincitore il giocatore che per primo riesce a segnare il numero di goal prefissato.

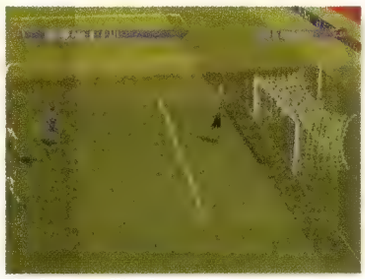
Una volta esaminate le opzioni e presa la mano con il sistema di controllo è possibile cominciare a giocare passando immediatamente (almeno questo è il nostro consiglio) al livello di difficoltà Esper-

to. Al livello Amatore, infatti, le partite hanno ben poco a che vedere con il calcio reale: è sufficiente conquistare la palla e avanzare continuando a premere il tasto di corsa per riuscire a raggiungere quasi indisturbati l'area avversaria e, una volta arrivati di fronte al portiere, beffarlo con una potente conclusione. Segnare almeno sei-sette goal è praticamente la norma e, vista la scarsa intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU, basta ripetere con costanza un paio di giocate (tra cui la già citata fuga solitaria) per portare a casa la vittoria senza correre il minimo rischio. Alzando il livello di difficoltà la situazione migliora sensibilmente, anche se rimangono intatti alcuni difetti a livello strutturale. Al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, **ISS Pro Evolution** *in primis*, in **UEFA Euro 2000** non si riescono a creare azioni particolarmente articolate e spesso l'abilità del singolo viene messa in primo piano rispetto al gioco di squadra.

Come da tradizione Electronic Arts ha puntato molto sulla coreografia, sull'effetto scenico inserendo tutta una serie di giocate altamente spettacolari e di elementi di contorno di ottima fattura commettendo però alcuni errori nella sezione più importante, ovvero nella partita vera e propria. La realizzazione tecnica, per esempio, è abbastanza contraddittoria e alterna particolari veramente curatissimi a momenti meno brillanti. Laddove il meglio è rappresentato dagli intermezzi in cui i giocatori gioiscono dopo una segnatura, si lamentano per un fallo subito o vengono ammoniti o espulsi dall'arbitro, il peggio è rappresentato da una leggera mancanza di fluidità che caratterizza sia alcuni movimenti dei giocatori che lo scrolling (non sempre fluidissimo).

Tutto sommato **UEFA Euro 2000** rimane un titolo più che discreto, una produzione che si merita un bel sette ed è in grado di offrire spunti di divertimento agli appassionati di questa disciplina sportiva; certo è che, se siete abituati a giocare a quello che può essere considerato in assoluto il titolo di calcio più bello mai uscito per qualsiasi piattaforma (stiamo parlando ovviamente di **ISS Pro Evolution**, il titolo più giocato nella redazione di **Super Console**), difficilmente riuscirete a provare con **UEFA Euro 2000** le stesse sensazioni e, soprattutto lo stesso divertimento.

VOTO **7 su 10**



L'azione solitaria porta a spesso a ottimi risultati, così come il colpo di testa da calcio d'angolo.

Millenium

Nuovo | Rispondi | Rispondi a tutti | Inoltra | Aggiungi contatto | Elimina | Contatti | Cerca | Invia e ricevi | Preferenze

Posta in arrivo

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
e.mail:
milleniumsas@libero.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI

OFFERTA PLAYSTATION • **1° GRUPPO A LIRE 39.000** Cardinal syn pal - Kurushi final pal - Bomberman racer pal - Unjammer lammy pal - Attack of soucer man pal - Ace combat II pal - Dark stalker III pal - Ridge racer IV jap - Asteroids usa - Silent hill usa - Scars pal - Zero divide II pal - Bit mania jap. • **2° GRUPPO A LIRE 49.000** Un platinum a scelta pal - Megaman legends pal - Sfida al tetris magico pal - Pocket fighters pal - Blood lines pal - Devil dice pal - Global domination pal - Virus pal - Fisher roads jap - Star ixiom jap - Final fantasy VIII jap - Viva footbal pal - X-games pro boarders pal - Chocobo racing pal - Tenchu jap - Side by side special jap - Destrega pal. • **3° GRUPPO A LIRE 59.000** Street figghter alpha 3 pal - Kingsley adventure pal - Tombi pal - Azure dreams pal - Breath of fire III pal - Formula uno '99 pal - Tiny tank pal - Shadow madness usa - Dead in the water usa - Hot wheels pal - G-police 2 pal - Final fantasy VIII usa - Suikoden II usa - Rival schools pal - Wipe out III pal - Capcom generation 4 jap.
UN GIOCO DEL 1° GRUPPO + UN GIOCO DEL 2° GRUPPO = L. 79.000
UN GIOCO DEL 1° GRUPPO + UN GIOCO DEL 3° GRUPPO = L. 99.000
UN GIOCO DEL 2° GRUPPO + UN GIOCO DEL 3° GR. = UN GIOCO DEL 1° GRUPPO IN OMAGGIO

OFFERTA N64 • **1° GRUPPO A LIRE 39.000** Lamborghini pal - Biofreaks pal - Domm pal - Lode runner pal - Penny racer - Robotron 64 usa - Sub zero usa - Hexxen usa - Yoshi story jap - Madden 64 pal • **2° GRUPPO A LIRE 59.000** Fighter's destiny pal - Dual heroes pal - Extreme g 2 pal - Chopper attack pal - Aerogauge pal - Sub zero pal - Quake pal - Knife edge pal - World soccer '98. • **3° GRUPPO A LIRE 79.000** Int. S.star soccer '98 pal - Fifa '99 pal - Nba live '99 pal - Nascar '99 pal - Nhl '99 pal - Madden '99 pal - Mortal kombat IV pal - Star wars racer usa - Gex 64 usa - South park usa - Command and conquer usa - Superman usa.
UN GIOCO DEL 1° GRUPPO + UN GIOCO DEL 2° GRUPPO = L. 79.000
UN GIOCO DEL 1° GRUPPO + UN GIOCO DEL 3° GRUPPO = L. 99.000
UN GIOCO DEL 2° GRUPPO + UN GIOCO DEL 3° GR. = UN GIOCO DEL 1° GRUPPO IN OMAGGIO

DC JAP L. 49.000 Marionette company - Giag wing - Bangaio - Tokyo highway battle - Buggy heat - White illumination. • **DC PAL L. 39.000** Wis 2000 - Snow surfers - Dinamite cop. • **PSX USA L. 29.000** Silent hill - Dino crisis - Erghaiz - Unholy war - Asteroids - Grandia - Soul of samurai. • **PSX JAP L. 39.000** Macross - Final fantasy VIII - Vandal hearts II - Star ixiom - Marvel vs capcom - Tenchu - Dino Crisis - Dragon valor.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

VICTORY BOXING CHALLENGER

Mettetevi il paradenti, stringete bene i guantoni, e preparatevi per salire sul ring... è arrivato **Victory Boxing Challanger**!

Il pugile avversario è a terra e l'arbitro sta contando; ormai la vittoria è vicina.

Le sezioni di allenamento sono utili per migliorare le proprie performance e imparare nuove tecniche di combattimento.

di marcoravetto

A volte, guardando le immagini che corredano una recensione o le foto sul retro della confezione di un videogioco è facile comprendere, oltre al genere del titolo, anche l'impostazione che i programmatori hanno voluto dare alla struttura di gioco; solitamente, soprattutto per quanto riguarda i titoli sportivi, l'utilizzo di una grafica fumettosa, con personaggi "sformati" o stravaganti è sinonimo di semplicità e immediatezza mentre una grafica più aderente alla realtà indica il tentativo di riprodurre con estrema fedeltà le regole e le caratteristiche dello sport in questione. Esistono comunque, abbastanza raramente invero, delle eccezioni a questa regola non scritta, eccezioni in cui entra a far parte a pieno diritto **Victory Boxing Challenger**. Pur mantenendo praticamente invariata la struttura di gioco dei due precedenti episodi della serie, i programmatori di JVC hanno deciso di ammodernare la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica, traendo ispirazione da uno dei pochi titoli dedicati alla boxe che ha riscosso un discreto successo, ovvero **Ready 2 Rumble**. Alla solita serie di enormi pugili dal fisico statuario e senza un filo di grasso si contrappone pertanto un gruppetto abbastanza nutrito di pugili con evidenti problemi di peso e dalle fattezze perlomeno stravaganti. Tra tutti questi combattenti segnaliamo anche l'emulo di Don King che, in tutta la sua eleganza (smoking con i guantoni, un'accoppiata molto fantasiosa...) picchia come un disperato e causa non pochi problemi, rivelandosi ben presto uno degli avversari più ostici e pericolosi.

Come abbiamo già avuto modo di sottolineare brevemente in precedenza, la scelta dei programmatori di apportare dei cambiamenti a **Victory Boxing** riguarda però solo la realizzazione tecnica e non la struttura; **Victory Boxing Challanger** rimane infatti una vera e propria simulazione di boxe, in cui è importante allenarsi e imparare a utilizzare al meglio le mosse a propria disposizione, cercando di scovare i punti deboli dei vari avversari e di utilizzarli a proprio vantaggio. Evitando di cadere nella tentazione di passare a un'impostazione arcade, in cui la semplificazione del sistema di controllo avrebbe certamente portato a una maggiore immediatezza (controbilanciata però da un evidente calo del realismo) alla JVC hanno deciso ancora una volta di avere come target i veri appassionati di questa disciplina sportiva, quei videogiocatori che non si accontento di un titolo in cui è sufficiente premere a casaccio i tasti o in cui sono disponibili mosse speciali (che con il pugilato hanno ben poco a che vedere), ma che vogliono avere la possibilità di ripetere su un ring virtuale le gesta dei pugili più famosi. Il risultato è certamente più che positivo e, una volta apprese le tecniche base e

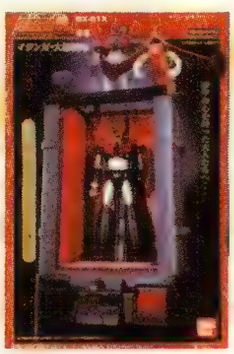
potenziate le caratteristiche del proprio pugile, la giocabilità comincia a decollare, con incontri sempre più difficili e lunghi in cui il ritmo del combattimento riesce a coinvolgere il giocatore fino all'ultimo round (o all KO). A questo punto però, se avete già scrutato il voto (e dubito che non l'abbiate già fatto…) viene da chiedersi quali siano i motivi che possono aver spinto il sottoscritto ad affibbiare un voto non elevatissimo (comunque discreto, badate) a un titolo che, almeno fino a quanto è stato detto sino ad ora, sembra sfiorare la perfezione assoluta. La risposta è alquanto semplice: **Victory Boxing Challanger** è un titolo tutt'altro che perfetto, discreto, ma non eccelso nella realizzazione tecnica e che risente in maniera evidente dell'eccessiva somiglianza con i primi due episodi della serie; le differenze infatti, soprattutto nel confronto con la seconda edizione, sono decisamente limitate e riguardano elementi di poca rilevanza ai fini della struttura di gioco. Chi già possiede il precedente episodio, giocando a **Victory Boxing Challanger** non potrà non venir colto da una sensazione di deja-vù,. L'acquisto è quindi consigliato a chi, appassionato di questo sport, non ha ancora nella propria softeca un titolo del genere; se amate infatti gli incontri di pugilato, in **Victory Boxing Challanger** troverete tutto ciò che vi serve per divertirvi per un periodo di tempo abbastanza lungo. La presenza di un buon numero di pugili, unita all'immancabile modalità di gioco in coppia garantisce infatti una longevità perlomeno buona. Peccato quindi per la realizzazione tecnica (che avrebbe potuto essere certamente migliore soprattutto nella cura delle ambientazioni e nella definizione dei pugili) e per le poche innovazioni. Con una maggiore attenzione a questi aspetti **Victory Boxing Challanger** sarebbe potuto diventare un classico, così invece rimane solamente un buon gioco…e nulla più!

VOTO **7 su 10**

LA 5IMENSIONE

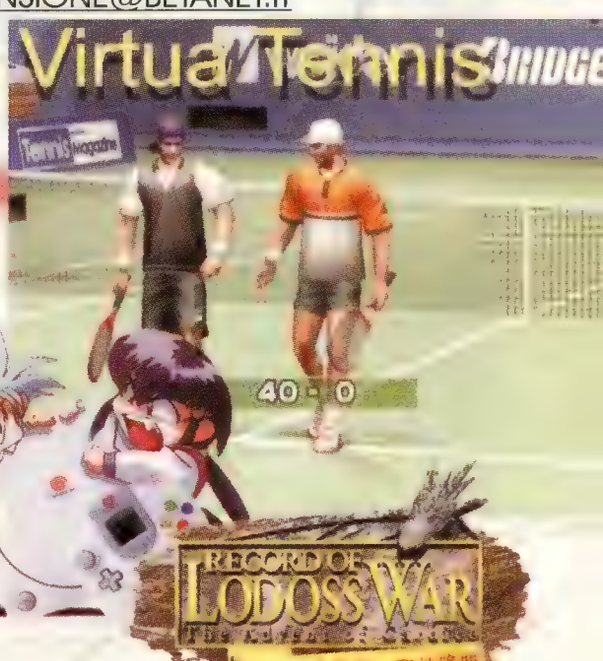
SONY
SEGA
PC
NINTENDO

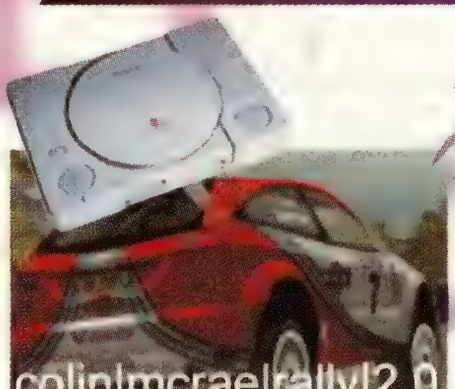
MAZINGA Z
BASE ELETTRICA



VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

GIOCHI N64 - DREAMCAST - SATURN - GAME BOY - NEOGEO P.
WANDER SWAN - CD MUSICALI JAP - GUIDE- RIVISTE - ACTION FIGURES
MODELLI DI ROBOTS NUOVI E VECCHI ANNI 70' - 80' DA COLLEZIONE
DVD - PORTA CHIAVI
WWW.QUINTADIMENSIONE.IT e-mail :QUINTADIMENSIONE@BETANET.IT

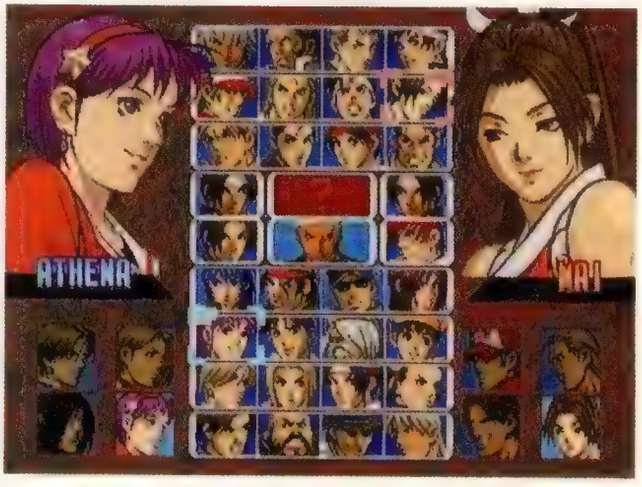


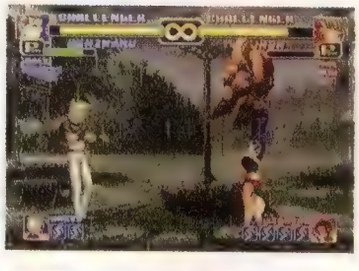


FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SNK** SVILUPPATORE **YUMEKOBO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

THE KING OF FIGHTERS 99

Nuova trama, nuovi personaggi, nuova struttura di gioco. L'edizione 1999 di **The King of Fighters** si presenta fortemente rinnovata rispetto al passato. I reali benefici apportati al gioco sono però inferiori rispetto a quanto auspicato...





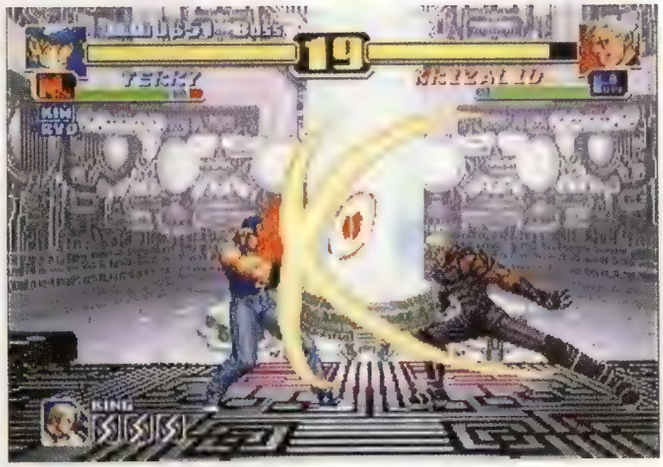
Grazie alla collaborazione di Blue Mary, una tecnica prettamente difensiva di Benimaru è stata trasformata in una mossa d'attacco.

di diegocortese

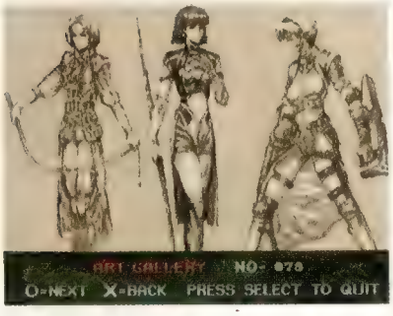
Terminata la saga di Orochi con **KoF '97** e dopo la parentesi onirica rappresentata da **KoF '98**, SNK ha deciso di dotare la sua più importante serie di picchiaduro di una nuova trama. Ancora una volta il torneo destinato ad eleggere il "re dei combattenti" è stato indetto per scopi malvagi. La nuova minaccia è rappresentata dal NEST Cartel, un organizzazione che anela alla conquista del mondo, progetto che vuole realizzare impiegando un esercito di cloni dei più famosi lottatori. La prima vittima è stata Kyo Kusanagi, le cui copie sono state impiegate per creare l'ossatura dell'armata del NEST Cartel. Come è facile immaginare, il torneo è stato organizzato per scoprire nuovi potenziali soggetti la cui ricerca è affidata al giovane K Dash, il nuovo protagonista della saga, all'androide Maxima ed a due differenti cloni di Kyo. A loro si aggiungono altri ventotto concorrenti per un totale di trentadue lottatori (un numero inferiore rispetto ai trentotto personaggi presenti nell'episodio precedente, ai quali si univano ben dodici versioni alternative). Compensa la ridotta varietà di scelta l'ingresso o il ritorno di svariati combattenti tra cui Kasumi da **Art of Fighting 3**, Xiangfei da **Real Bout 2** e gli inediti Bao, Whip, Jhun, K Dash e Maxima. Nuovo anche il boss finale Crysalid, disponibile però solo nella modalità a due giocatori ed in quella di addestramento. Sono inoltre state apportate svariate modifiche alle tecniche impiegate dai personaggi provenienti dall'edizione '98 che vanno dalla sostituzione di alcune mosse e combo al totale rifacimento del loro stile di gioco. Per alcuni di essi i cambiamenti sono stati così drastici da costringere un giocatore esperto a dover riconsiderare la sua intera strategia di gioco. Se da un certo punto di vista il rinnovamento della rosa dei personaggi disponibili consente a **KoF '99** di differenziarsi rispetto agli episodi passati, diverse scelte poco felici da parte dei game designer hanno influito negativamente sul fra potenzialità dei combattenti. Un problema che del resto riguarda l'intera struttura del gioco, il cui equilibrio è stato intaccato da alcune modifiche apportate in modo sconsiderato.

L'aggiunta più sostanziale apportata alla meccanica di gioco di **The King of Fighters** è lo Striker System. In seguito alla sua introduzione, il numero degli elementi delle due squadre che partecipano all'incontro è salito da tre a quattro. Il nuovo membro del team ha compiti unicamente di supporto tra cui eseguire un singolo attacco, bloccare l'avversario o curare il suo compagno impegnato in combattimento. Il tipo di assistenza che offre non è selezionabile liberamente ma è legata al tipo di personaggio. Il numero di volte in cui può essere invocato il suo aiuto in combattimento è regolabile tramite il menù di opzioni ed aumenta al termine di ogni round perso. Il ruolo di striker può essere assegnato prima dell'incontro ad ogni elemento del gruppo in modo da scegliere il tipo di supporto più adatto agli avversari che si deve affrontare. L'apporto di valore strategico offerto dal Striker System alla meccanica di gioco è stato però vanificato da due fattori che gli sviluppatori hanno sottovalutato. Il problema principale è l'eccessiva letalità delle abilità di alcuni striker, in particolar modo quelli che bloccano o scaraventano in aria l'avversario. Grazie ad essi è possibile mandare a segno con facilità i colpi speciali che, a causa del danno elevato inferto, la loro esecuzione è più complessa. Questo porta molti giocatori ad abusare dello Striker System assottigliando così lo spessore tecnico del gioco. La seconda conseguenza negativa dovuta all'adozione di questo sistema è la sua incompatibilità con l'Extra Mode che è stato di conseguenza abbandonato. Chi è quindi abituato alla meccanica di gioco dei primi capitoli di **The King of Fighters** è costretto a doversi adattare all'Advanced Mode. In aggiunta allo Striker System sono state introdotte due modalità di combattimento che consentono al giocatore di potenziare le proprie capacità offensive e difensive per un breve periodo di tempo. Tramite il Counter Mode l'esecuzione delle Desperation Move non è più legata al consumo della Power Gauge ed è inoltre possibile eseguirle in rapida sequenza concatenandoli con alcuni colpi normali. L'Armor Mode annulla il danno che si riceve parando le mosse speciali e con-

La Desert Eagle di Whip non infligge danno, ma si limita a provocare la caduta dell'avversario.



Crysalid vi affronta sotto due forme differenti la prima delle quali è particolarmente semplice da sconfiggere.



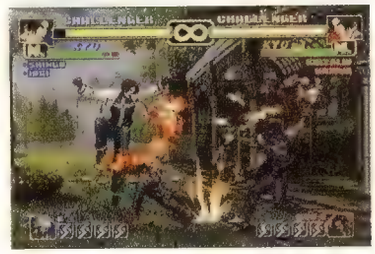
sente di non essere atterrati. In compenso non è possibile realizzare le Desperation Move. Come è avvenuto per lo Striker System, anche queste due modalità non sono state studiate a sufficienza. L'Armor Mode risulta totalmente inutile in quanto, nel momento in cui lo si attiva, è sufficiente che l'avversario attenda in difesa che l'effetto svanisca. Utilizzarlo si traduce spesso in un'inutile spesa di tre livelli della Power Gauge nonché nell'impossibilità di sfruttarla per tredici minuti una volta tornati alla modalità di gioco normale. D'altro canto, il Counter Mode risulta eccessivamente potente laddove con poca pratica si è in grado di realizzare attacchi devastanti lasciando poche possibilità di scampo all'avversario.

Non tutte le modifiche apportate al gioco sono comunque da considerarsi negative. L'uso delle Super Desperation Move è stato legato alla quantità della propria energia vitale come avveniva nell'Extra Mode. La schivata laterale è stata unita allo scatto in avanti in modo da renderla più efficiente. Infine, durante la selezione del proprio team, i personaggi scelti appaiono sullo schermo solo una volta che entrambi i giocatori hanno completato il loro gruppo. In questo modo si è impedito all'avversario malizioso di allestire la sua squadra in considerazione di quella del giocatore.

Nel convertire **The King of Fighters '99** per PlayStation, Yumekobo è riuscita ad ottenere un livello di fedeltà all'originale superiore rispetto al precedente capitolo della saga. I tempi di caricamento, ridotti di circa un terzo, sono ampiamente sopportabili considerate le attese imposte dagli altri capitoli di **The King of Fighters** per PlayStation. La velocità di gioco si mantiene sempre costante, anche quando compaiono su schermo quattro personaggi contemporaneamente. I fondali conservano gli effetti speciali e le parti animate, comprese le onde di calore provocate dai jet e l'acquazzone che sorprende i personaggi nello stage ambientato nel giardino. Data la ridotta quantità di memoria disponibile della console Sony, simili risultati non potevano essere ottenuti senza qualche sacrificio. Per riuscire a comprimere la mole di dati da trasferire in memoria, è stato necessario sacrificare diversi fotogrammi di animazione di fondali e personaggi, ridurre la dimensione di questi ultimi ed aumentare il fattore di compressione dell'audio causandone di conseguenza un peggioramento qualitativo. Tutto il resto è simile alla versione Neo Geo CD di **KoF '99**. Sono presenti tutte le modalità di gioco comprese team play, team versus, single play, single versus, single all e practice. E' stata conservata l'ampia collezione di disegni preparatori ed illustrazioni tra cui anche le immagini relative ai team segreti (disponibili solo dopo averne scoperto i membri). Le sezioni Demo Gallery ed Voice Gallery permettono di vedere i finali del gioco ed ascoltare i campionamenti vocali che introducono agli incontri. La colonna sonora di **KOF '99** consiste nel medesimo riarrangiamento strumentale dei brani originali composto per la versione Neo Geo CD. Esclusiva alla versione PlayStation è invece la modalità di personalizzazione delle quindici tonalità con cui sono colorati i personaggi del gioco.

The King of Fighters '99 è la migliore conversione che si poteva ottenere su PlayStation di un picchiaduro incompleto sotto vari aspetti. Come molti temevano sin da prima dell'uscita della versione arcade, sono venuti meno l'equilibrio e la varietà che caratterizzava T**he King of Fighters '98**. La prevaricazione di alcuni combattenti sugli altri e l'eccessiva facilità con cui si possono realizzare mortali combinazioni di attacchi sono il prezzo da pagare per godere di una struttura di gioco aggiornata agli standard imposti dagli ultimi titoli Capcom. Giochi il cui stile non si adatta al tecnicismo che da sempre caratterizza questa saga di picchiaduro. **The King of Fighters '99** rimane tutto sommato un titolo superiore alla media che non mancherà di trovare sostenitori tra gli appassionati di beat'em up ad incontri. La corona di "re dei picchiaduro" resta però in testa a **The King of Fighters '98**.

VOTO **7 su 10**

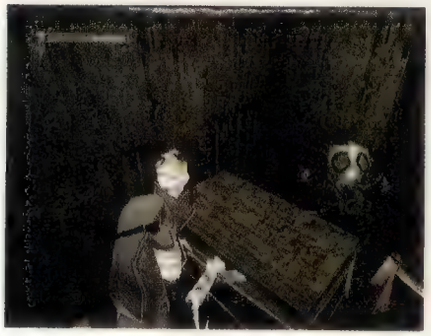


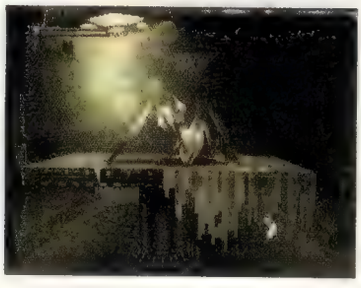
Il numero di cloni di Kyo è indubbiamente esagerato.

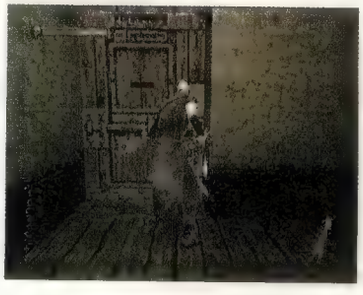
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KONAMI/UNIVERSAL** SVILUPPATORE **KALISTO** GENERE **AVVENTURA 3D** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

NIGHTMARE CREATURES 2

Wallace non osa spingere la propria mente oltre le pareti imbottite e al di là di quel vago sentore di ospedale che imperla d'umidità il pavimento crepato. L'occhio, l'occhio che gli è rimasto, scruta ma non vede, giocherella come un bambino percorrendo qualche macchia lungo le bende arrossate dal sangue, fino agli arti deformi di un essere senza passato e senza futuro... (to be continued)







di matteo**tenca**

Lo scintillio di un'ascia lo attrae. Ricordi. Luci, parole dietro mascherine chirurgiche, bisturi, esperimenti, dolore, tortura, un giorno, un altro, poi un altro. Un nome: Crowley. Urla. Vere. L'ascia è tra le mani, la porta è abbattuta, e la prima creatura di Crowley sta già contorcendosi a terra, la testa qualche metro più in là. Era una creatura d'incubo, in una Londra avvolta dal Male nell'anno del Signore 1934.

Ancora una volta quelli di Kalisto ci proiettano implumi in un'atmosfera carica di orrore e disperazione, cui contribuisce non poco il fatto che anche il protagonista sia poco più che un avanzo di mostro. Sulla scia degli eventi del primo episodio, dopo 100 anni tondi, il buon vecchio Crowley è stato riportato in vita e ha deciso di riprendere il proprio gioco dove l'aveva interrotto, liberando sciami di creature affamate dei vostri organi per le strade e i controviali di un nebbiosa Londra, condannata ad essere per sempre città del Male. **Nightmare Creatures 2** affronta le tematiche del primo episodio con uno spessore decisamente maggiore, e, al di là degli esiti complessivi (che avremo modo di discutere ampiamente), colma egregiamente le dolorose lacune del primo episodio. L'impianto della trama è decisamente coinvolgente, e gli intrecci che preferiamo non svelare sono di sicuro e pauroso interesse. Il senso di malessere che gli ambienti e le situazioni sono in grado di generare è positivamente ben lontano da quello del primo episodio, più vicino semmai agli horror game del calibro di **Silent Hill** in primis, e per certi versi di **Resident Evil**.

La meccanica di gioco prevede che il nostro Wallace, visto di spalle, faccia piazza pulita di tutte le sataniche creature che popolano i viottoli e le case di Londra, mosso dal desiderio di applicare a Crowley i principi di ricerca medica che lo hanno ridotto così, e al contempo di bruciare la propellente mistura di follia omicida che gli scorre nelle vene. Se nel primo episodio era possibile scegliere tra una fanciulla e un fanciullo per ripulire la bella London Town, in questo caso trama e ascia vogliono che il solo Wallace possa decidere del destino della City. Il protagonista, animato da una ferina sete di violenza, maneggia la propria ascia con rara furia assassina, spargendo sangue sulle pareti mentre si fa strada fra gli zombie. Ogni colpo portato a segno determina copiose fuoriuscite del prezioso fluido, che eccitano Wallace (e per analogia anche chi gioca, ammesso che abbia un certo spirito sadico) spingendolo a scaraventarsi sull'avversario eseguendo combo selvagge. La natura del gioco è intimamente basata sul combattimento puro. Se tralasciamo la solita oggettistica, che comprende anche incantesimi d'attacco ed una efficace pistola (ma l'ascia è un'altra cosa), la meccanica di gioco ruota prevalentemente attorno al combattimento. Se nel primo episodio questo aspetto era di certo centrale ma risolvibile anche fuggendo oppure menando fendenti a casaccio, qui ogni incontro è di fatto una partita a **Tekken**. Chiaramente, la rosa di combo e attacchi è estremamente ridotta rispetto al gioco Namco, ma, un esempio per tutti, ad ogni contatto con un mostro (da cui, per inciso, è impossibile fuggire) apparirà la sua barra energetica, proprio come in un normale picchiaduro. Wallace, folle di dolore e assetato di violenza, ha a propria disposizione quattro mosse fondamentali: colpo d'ascia, calcio, salto con colpo d'ascia e parata. Combinandole tra loro si possono ottenere varie combo in perfetto stile beat'em up, e anche la parata deve essere gestita al meglio, in quanto gli avversari non sono blatte da schiacciare in pochi secondi

per vedere lo schermo successivo, ma veri e propri avversari di cui avere un certo timore e da gestire con attenzione e cautela. In realtà, ciascun mostro dimostra un punto debole, afferrato il quale la situazione si snellisce, ma, a nostro avviso, questa impronta fortemente combattiva resta piuttosto pesante.

Grazie al cielo sono presenti anche (brevi) fasi esplorative, in cui è possibile scoprire qualche chiave o bonus e via dicendo. Wallace deve aver conosciuto Lara Croft in qualche pub, prima di cadere vittima di Crawley, in quanto ha appreso dalla pettoruta eroina la capacità di salire scale e aggrapparsi a davanzali et similia. Anche il nuoto subacqueo non presenta gravi complicanze.

Di converso, il sistema di controllo rappresenta uno dei punti deboli del prodotto. Generalmente impreciso, rende impresa oltremodo complessa la raccolta di oggetti e altre azioni basilari (come varcare una solgia), mettendo il giocatore in pericolo durante i combattimenti più accesi. Considerata la frequenza degli scontri, questo difetto monta un'atmosfera di aleatorietà da cui il giocatore trae solo sconforto e frustrazione. Non a caso, spesso capita di venire massacrati per motivi che solo la moviola potrebbe chiarire. Anche il sistema di combattimento, che in tutti i giochi in cui si incontrano elementi di picchiaduro e action-adventure deve dedicare cure estreme al bilanciamento tra un approccio semplicistico ed uno troppo sofisticato, non è privo di ogni vergogna. La tentazione è SEMPRE quella dello smanettamento casuale, e solo un certo autocontrollo consente di applicare tecniche di parata-affondo-combo-l'ammazzo. Ma l'autocontrollo cede al settantaquattresimo mostro circa, e senza tecnica non c'è scampo per Wallace. Dunque due prime, importanti pecche: controlli imprecisi e l'eccessivo accento sul tecnicismo dei combattimenti (ricordiamo che nel primo episodio si presentava il problema opposto: bastava smanettare casualmente per arrivare a fine livello).

Dal punto di vista estetico, **NC2** merita solo lodi: la grafica è ben fatta, fluida, convincente, decisamente d'atmosfera, quasi priva di problemi tecnici. Se si pensa che PlayStation ha più di un lustro sul groppone non si può fare a meno di immaginare cosa potranno regalarci i giochi di PlayStation2 fra qualche anno...

In definitiva il dettaglio grafico, i preziosismi e la fluidità sono tutti nei ranghi, anche durante le evoluzioni della telecamera virtuale e nei momenti in cui diverse creature biascicanti cercano di aprirsi un varco tra le nostre interiora.

Il sonoro affonda in un efficace clima noir l'esperienza luidica, abbondando più di effetti (grugniti, urla, tintinnii, sfracelii di cranio, rumor d'asce contro tentacoli e così via) che di melodie.

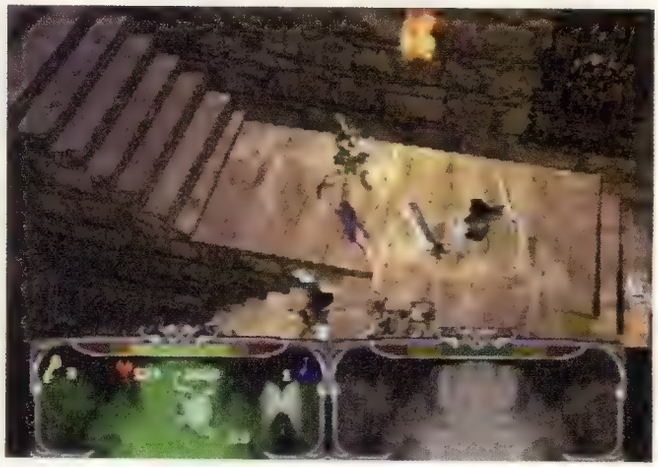
Tirando le somme **Nightmare Creatures 2** è nel complesso ben realizzato. La meccanica prevede che ci si aggiri per i livelli e si affrontino i mostri in combattimenti tecnici. L'atmosfera horror è fantastica e la trama la supporta egregiamente. Purtroppo il prodotto pecca di eccessiva semplicità concettuale, che vorrebbe essere controbilanciata dai combattimenti e relative combo e mosse finali. Purtroppo, sul medio periodo, il tutto è stancante, e alla domanda interiore che ci si pone, ovvero che cosa ci sarà dopo questo ennesimo combattimento, non v'è altra riposta che: un altro. Per molti potrebbe non bastare.

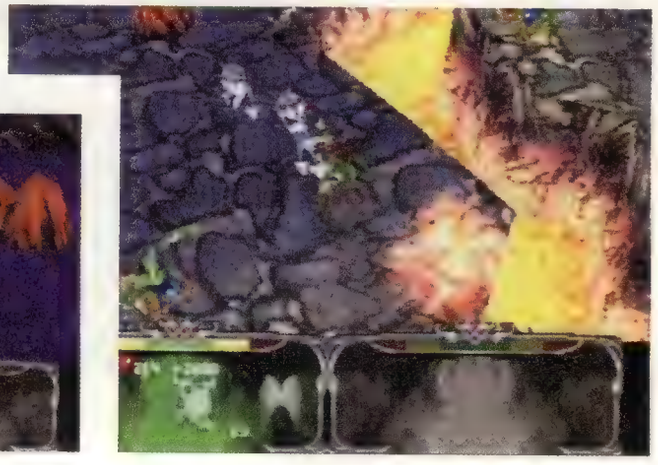
VOTO **7 su 10**

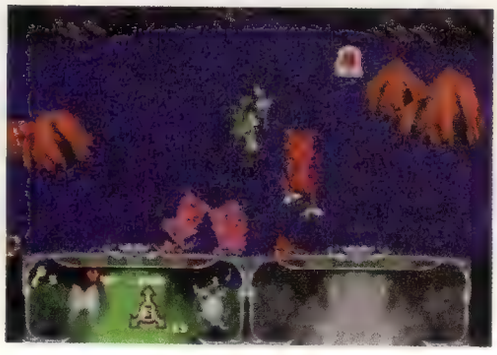
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ARCADE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

GAUNTLET LEGENDS

Qualcuno ha detto in tempi non sospetti che i vecchi videogiochi di successo andrebbero lasciati in pace una volta per tutte: come dargli torto dopo aver provato **Gauntlet Legends**?





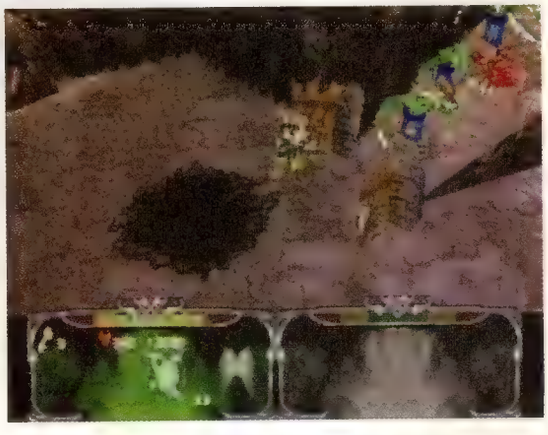


L'eliminazione dei boss di fine livello richiede più pazienza che abilità, e questo non è propriamente un bene....

di erikpede

La rivisitazione dei vecchi classici e l'ammodernamento degli stessi, spesso riproposti ai frequentatori delle sale giochi e ai possessori di console in veste riveduta e corretta, è una pratica (parallela a quella della produzione di raccolte e collezioni di giochi dell'epoca d'oro dei coin-op) alla quale molte software house si dedicano con successo da diversi anni, sicuramente consce del fatto che appellarsi alla nostalgia dei giocatori più "anziani" costa relativamente poco, in termini di spese e tempi di sviluppo, e rende solitamente parecchio. Il processo di aggiornamento (tecnico e non) di un videogioco d'annata, però, presenta un maggior numero di rischi rispetto alla semplice riproduzione della grafica, del sonoro e del gameplay originali, dato che fattori essenziali come la giocabilità e l'atmosfera possono essere involontariamente compromessi o alterati dai programmatori nel corso delle operazioni di "restauro". Cadere in errori di questo tipo, sfortunatamente, è sin troppo facile e nemmeno Midway è riuscita a sottrarsi ai tranelli in cui è possibile incorrere in queste situazioni, né nelle sale giochi, né tanto meno su PlayStation.

S'è parlato di sale giochi perché è lì che è nato **Gauntlet Legends**, negli stessi ambienti da cui **Gauntlet** era partito alla conquista dei maggiori formati domestici, rapidamente raggiunti da conversioni per lo più discrete di quello che era effettivamente uno dei titoli più caotici e divertenti dei primi anni 80. Va da sé che il caos non era l'unica ragione della popolarità di **Gauntlet**, famoso anche per l'ampiezza degli scenari generati in modo casuale, per la varietà e la caratterizzazione dei personaggi, per l'ambientazione di stampo fantasy e per il buon parlato campionato (una vera rarità per quei tempi): tutte qualità che Midway ha tentato di sfruttare nuovamente e riproporre in chiave tridimensionale con **Gauntlet Legends**, il cui impatto sui fruitori di coin-op è stato comunque minimo e dovuto in larga parte alla modalità per quattro giocatori, irrimediabilmente andata persa nella conversione su PlayStation per motivi che sinceramente sfuggono all'umana comprensione. La logica e deleteria conseguenza del dimezzamento del numero di utenti ammessi contemporaneamente all'interno del mondo di gioco è una tangibile diminuzione del coinvolgimento generato dal primo **Gauntlet**. Provengono da quest'ultimo i quattro personaggi inizialmente selezionabili, di cui è ora possibile variare l'aspetto e il colore e nella cui cerchia compare un arciere di sesso femminile, valido sostituto dell'elfo armato di arco e frecce portato alla fama da **Gauntlet**. Midway ha inoltre inserito quattro nuovi combattenti segreti da sbloccare completando altrettanti livelli nascosti entro un tempo limite fissato dai programmatori e che costituiscono una prova evidente delle poche aggiunte di rilievo apportate dai designer al gameplay originale. Quest'ultimo è inoltre arricchito in **Gauntlet Legends** dall'introduzione di quei bonus celati nei meandri del codice che rappresentano una specie di segno distintivo dei coin-op più recenti e dei giochi su console. Gli obelischi, le rune e le armi speciali da scovare man mano che si procede equivalgono al grosso delle novità rintracciabili in **Gauntlet Legends** che, nonostante gli scontri con i boss di fine livello (generalmente noiosi da affrontare e poco ispirati), procede come si è già



Gli oggetti venduti nel negozio possono essere reperiti anche all'interno dei livelli, ma l'acquisto rimane sempre l'alternativa più semplice.

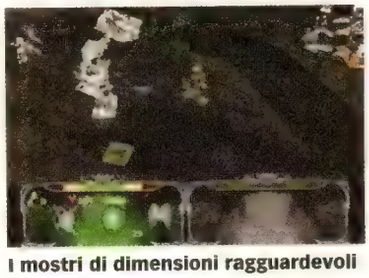
detto, sugli stessi binari percorsi dal suo illustre antenato.

Ciò di cui Midway non ha tenuto conto, in questo caso, è il cambiamento delle abitudini e delle esigenze dei giocatori: picchiare folle di mostri, fare razzia di tesori, mangiare per recuperare energia, aprire le porte dopo aver raccolto le apposite chiavi e cercare la fine del livello, abbattendo nel contempo qualche muro fittizio preposto all'occultamento di bonus e interruttori nascosti, non basta più a tenere viva l'attenzione degli utenti per un tempo sufficiente a ripagare la spesa sostenuta per l'acquisto di un gioco. Aggiunte come il negozio presso cui acquistare incantesimi e potenziamenti tra una fase d'azione e l'altra, si scontrano con la scarsa praticità dell'interfaccia dedicata alla selezione dei power-up, con l'inusuale esecuzione automatica degli attacchi ravvicinati di cui sono dotati tutti i personaggi ("invenzione" che ha come unico effetto un'inopportuna diminuzione della partecipazione di chi sorregge il joypad) e con la noia che sopraggiunge dopo un numero di partite onestamente bassino. Non sempre una gran massa di livelli, del resto, garantisce una longevità esemplare: nel caso di **Gauntlet Legends** è infatti vero il contrario, in parte per la mancanza di varietà nel gameplay e in parte per l'eccessiva linearità della struttura di gioco, semplice al punto da risultare piatta e priva di attrattive nel breve e lungo periodo.

Non sono migliori le notizie che giungono dal fronte della grafica, innegabilmente impoverita nel passaggio dall'hardware installato nel coin-op (derivato dalle schede grafiche specializzate nel 3D che equipaggiano i PC più potenti e aggiornati) a quello sorpassato e quasi agonizzante di PlayStation, che ha "donato" a **Gauntlet Legends** un aspetto granuloso e tutt'altro che allineato al livello medio delle ultime produzioni per il 32 bit Sony. Il vasto campionario degli errori commessi dai grafici assoldati da Midway si manifesta sullo schermo sotto forma di texture poco definite e ripetitive, personaggi dal livello di dettaglio approssimativo, animazioni appena accettabili, problemi nell'applicazione dei rivestimenti sui poligoni (una deficienza impietosamente evidenziata dai cambi di angolazione della telecamera virtuale), occasionali rallentamenti nelle locazioni più affollate e incertezze nell'amalgamare i fondali con i personaggi che li popolano. Gli scenari sono costruiti con un numero di poligoni relativamente basso che provoca un'antiestetica abbondanza di spigoli, mentre lo scorrimento è gestito talvolta in modo poco fluido e confusionario e arriva addirittura ad indurre un leggero disorientamento e una fastidiosa sensazione assimilabile per certi versi al mal d'auto. A piantare gli ultimi chiodi sulla bara del reparto audiovisivo di **Gauntlet Legends** ci pensano infine le sequenze in CG, brevi e inutili, e gli effetti sonori banali e di bassa qualità che precludono qualsiasi possibilità di riscatto ad una sezione musicale inaspettatamente adeguata dal punto di vista dei brani che accompagnano l'azione.

Alla luce di quanto è stato appena esposto suona ancora meno incoraggiante l'obbligatoria constatazione finale che individua nell'insoddisfacente caratura tecnica il male minore di **Gauntlet Legends**: un'affermazione che lascia spazio a ben poche considerazioni e funge da accusa indiretta ad un gameplay datato e malamente reinterpretato, che è in sintesi il vero tallone d'Achille del titolo commercializzato da Midway.

VOTO **4 su 10**

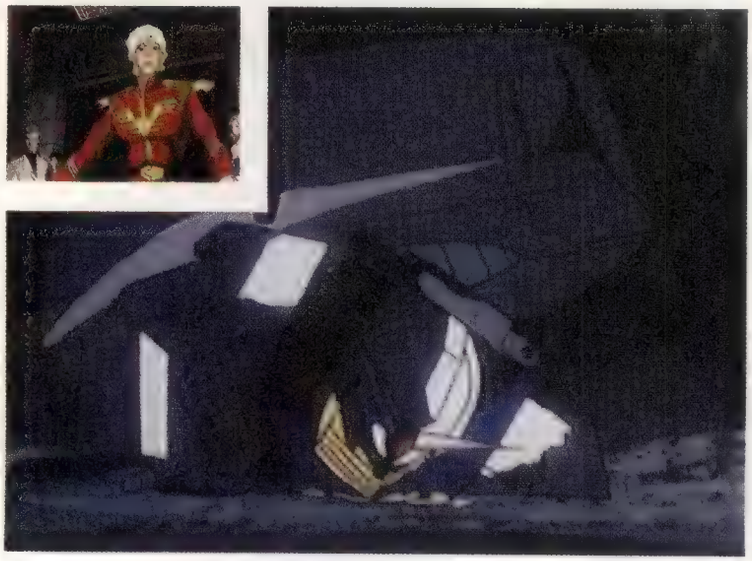


I mostri di dimensioni ragguardevoli non mancano, ma la loro stupidità ne rende piuttosto semplice l'uccisione.

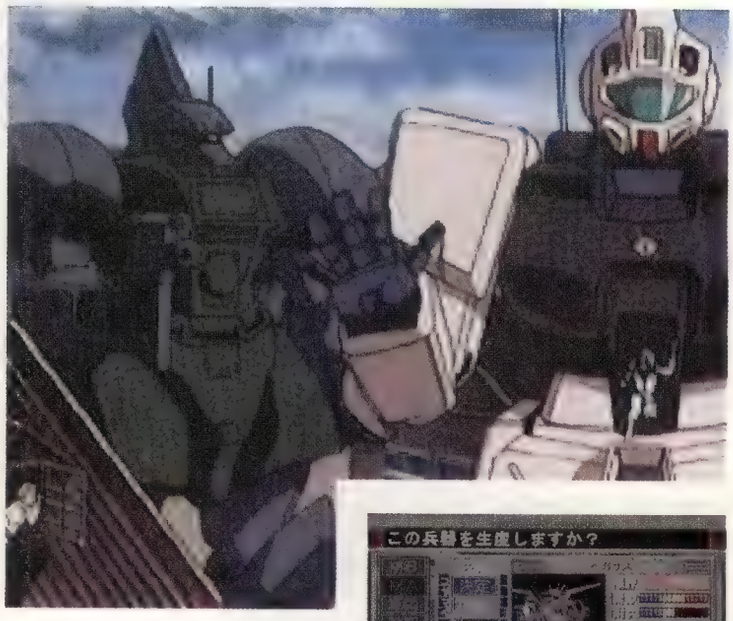
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

MOBILE SUIT GUNDAM
GIREN'S GREED BLOOD OF ZEON

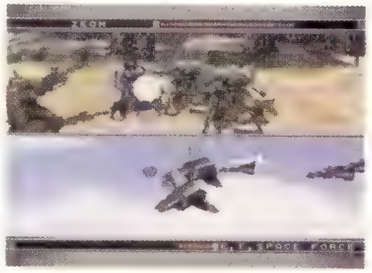
Siete insoddisfatti delle scelte di Yoshiyuki Tomino nella stesura della sceneggiatura delle prime serie di Gundam? Allora non potete perdervi l'occasione di riscrivere la storia della Guerra di Un Anno offertavi da Bandai in questo **Giren's Greed**.



Gli oltre quaranta minuti di sequenze animate comprendono scene inedite che narrano evoluzioni alternative alla trama originale della serie.



Dato che non è possibile costruire più di duecento unità è necessario porre la massima attenzione nella creazione e nella gestione dei propri mezzi.



di diego**cortese**

Avent'anni dalla sua creazione (ad opera di Yoshiyuki Tomino), il mondo di Gundam ha assunto proporzioni sempre maggiori alimentate dalla continua realizzazione di prodotti e spin-off di ogni genere. Un complesso universo ricco di protagonisti ed eventi che Bandai ha racchiuso in un gioco di strategia che permette di rivivere e persino modificare i primi capitoli di questa lunga saga di fantascienza robotica. **Mobile Suit Gundam Giren's Greed Blood of Zeon** è una complessa simulazione strategico-gestionale composta da due differenti CD-ROM dedicati rispettivamente alle due principali forze in campo: la Federazione Terrestre ed il Principato di Zeon. La struttura di gioco che caratterizza Giren's Greed differisce estremamente rispetto alle precedenti simulazioni dedicate alle serie di Gundam. Invece di obbligare il giocatore ad eseguire una serie di missioni prefissate, gli consente di gestire l'intero conflitto a livello strategico. Si è infatti liberi di scegliere dove portare i propri attacchi, in quale luogo posizionare le proprie truppe, quanti mezzi costruire e quanto denaro investire in spionaggio, diplomazia e progettazione di nuove armi. Scelte che devono essere effettuate in considerazione delle proprie risorse finanziare e di tempo, oltre che della posizione e dell'entità delle forze nemiche. Grazie all'impiego di un'intelligenza artificiale studiata per approfittare di ogni debolezza, il giocatore è sempre costretto a prendere decisioni cruciali da cui può dipendere l'esito dell'intera guerra. Non è sufficiente accumulare mezzi e sferrare attacchi di massa, bisogna tagliare le linee di rifornimento, isolare le aree in cui vengono prodotte le armi del nemico e cercare di mantenersi aggiornati dal punto di vista tecnologico. L'obbiettivo iniziale per entrambe le fazioni è quello di conquistare quindici locazioni chiave prima della fine di cento turni. Terminata questa lunga fase di gioco, corrispondente alla Guerra di Un Anno, inizia il secondo capitolo che vede l'ingresso di nuove forze in campo e che prosegue ampiamente oltre la prima serie di Gundam. I turni sono divisi da una fase gestionale in cui si decidono le proprie scelte strategiche ed una tattica nella quale si combattono le battaglie nelle locazioni scelte in precedenza. Quest'ultima si compone di cinque turni, divisi in fasi di movimento ed attacco, al termine dei quali si ritorna automaticamente alla gestione strategica del gioco. Tornati in questa fase si può inviare altre truppe fresche nelle zone in cui sono in corso i conflitti e riparare quelle rientrate tra le proprie linee. I combattimenti tra i mezzi sono mostrati per mezzo di semplici animazioni bidimensionali, bypassabili nel caso si voglia conoscere subito l'esito dello scontro. Le aree in cui avvengono gli scontri presentano diverse basi collegate tra loro da linee di rifornimento. Queste possono essere usate per riparare le proprie unità oltre che per rifornirle di carburante e munizioni. Per la conquista delle vie di approvvigionamento è quindi essenziale avere la meglio sul nemico. La battaglia ha termine quanto il giocatore ha eliminato tutte le forze nemiche in campo oppure le ha costrette alla fuga. Il numero di mezzi differenti a disposizione del giocatore è vastissimo tanto da comprendere non solo quelli apparsi nelle serie animate, ma tutti quelli disegnati per ogni genere di produzione legata a Gundam. Lo stesso vale per i personaggi inclusi nel gioco, le cui caratteristiche incrementano ad ogni combattimento a cui partecipano. Un'ampia gamma di mezzi e personaggi, quindi, che dona **Girens's Greed** un elevato valore collezionistico, cosi come gli oltre quaranta minuti di scene animate di ottima qualità in esso contenuti. Chi non è intimorito dall'elevata quantità di giapponese contenuto nei menù e dalla complessità del gioco, troverà in **Giren's Greed** la più fedele trasposizione videoludica del mondo di Gundam mai realizzata. Un titolo impegnativo e longevo che non cessa mai di stupire il giocatore per l'attenzione maniacale al dettaglio dimostrata dai suoi sviluppatori. Caratteristiche che lo rendono adatto a tutti gli amanti delle simulazioni strategiche a turni, anche se non appassionati di animazione giapponese.

VOTO **8 su 10**

YAMAHA

Aerox Max Biaggi 50 e 100

Name:	**Max**
Surname:	**Biaggi**
Nickname:	**SuperMax**
Attitude:	**Born to run**
Distinctive Feature:	

Max

Born to **run.**

ADVANCE

3 ANNI DI GARANZIA e di europassistance

3 YEARS EURO SERVICE

Name:	**Aerox Max Biaggi**
Brand:	**Yamaha**
Sports engines:	**50 and 100 cc**
Attitude:	**Born to run**
Distinctive Feature:	

Max

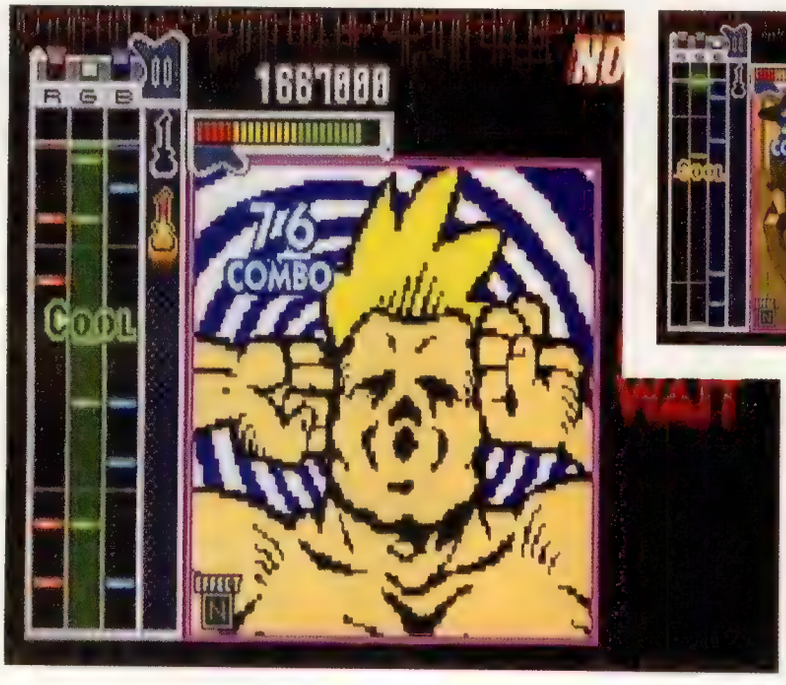
YAMAHA FEST 2000
1-2 LUGLIO
MISANO

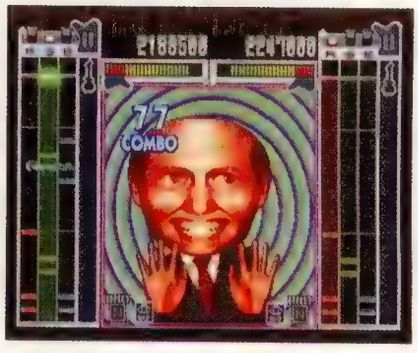
Numero Verde
800-537166

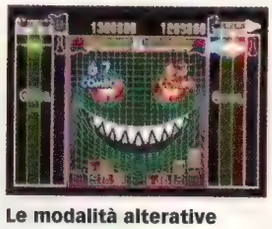
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

GUITAR FREAKS
2ND MIX APPEND DISK

I brani di **Guitar Freaks** per voi non conoscono più segreti? Desiderate cimentarvi in nuovi generi quali ska, swing, bossanova e flamengo? La risposta alle vostre richieste si chiama **Guitar Freaks 2nd Mix**.







Le modalità alterative selezionate sono indicate da icone che appaiono sullo schermo di gioco.

L'elenco dei brani inizialmente disponibili è più vasto rispetto a quello di Guitar Freaks.

di diego**cortese**

Nonostante non sia riuscito a guadagnarsi il medesimo consenso di pubblico di altri titoli Konami quali **Beatmania** e **Dance Dance Revolution**, **Guitar Freaks** si è comunque conquistato un discreto livello di notorietà nel sempre più affollato genere dei giochi musicali. Il suo successo è stato sufficiente a giustificare la produzione di due sequel per il mercato arcade, il secondo dei quali è stato convertito per PlayStation sotto forma di Append Disk. Una formula (già impiegata da Konami in altre conversioni di giochi della serie **Bemani**) che consente all'appassionato di rhythm game di mantenere aggiornato il proprio software alla metà del costo di un gioco completo. **Guitar Freaks 2nd Mix Append Disk** non si tratta quindi di un gioco a se stante, ma di un disco aggiuntivo per l'impiego del quale è necessario possedere il primo titolo della serie (recensito su **SC** N° 65). In quanto data disk, non comporta miglioramenti strutturali, ma solo aggiunte destinate a rinnovare l'interesse di chi a già assimilato la meccanica di gioco originale. Ai venti brani presenti in **Guitar Freaks**, si aggiungono ventisette nuove musiche caratterizzate da una difficoltà crescente. Oltre a quelle provenienti da **Guitar Freaks 2nd Mix**, sono state incluse le cinque musiche originali presenti nel Session Mode di **Drummania** e undici brani totalmente inediti. Parte di questi sono stati realizzati da artisti nipponici esterni a Konami quali il complesso The Surfcoaster, l'idol Tomoe Shinohara (http://www.fujiint.co.jp/HEY/TOMOE.html) ed il chitarrista Toshio Nomura (http://www.tky.3web.ne.jp/~tokoppi/PEGframe.html). La qualità complessiva dei brani si mantiene sugli standard elevati che caratterizzano la serie **Bemani**. Il loro ritmo e la loro musicalità amplifica il coinvolgimento emotivo del giocatore oltre alla sensazione di appagamento che già sapeva offrire questo simulatore di chitarra. I generi proposti offrono una maggiore varietà rispetto al passato comprendendo svariate forme di espressione musicale eseguibili con la chitarra, tra cui: rock, swing, fusion, punk, heavy metal, techno, progressive, ska, flamenco, bossanova e altro ancora. Differentemente da quanto avveniva in **Guitar Freaks**, i nuovi brani sono disponibili sin dall'inizio del gioco ed una canzone può essere selezionata più volte di seguito nell'arcade mode. In quest'ultimo caso però, non sarà possibile registrare il proprio punteggio. Partendo dal presupposto che il potenziale acquirente dell'Append Disk abbia già acquisito la manualità sufficiente per eseguire le canzoni più semplici, Konami ha aumentato la difficoltà media dei brani e ha concesso la possibilità di incrementarla maggiormente mediante modalità di gioco alternative. Tramite l'Extreme Mode si possono affrontare la maggior parte delle musiche dei primi due **Guitar Freaks** con un numero più elevato di note da eseguire. Nell'High Speed Edition Mode la velocità di sei brani è stata aumentata in modo da renderli estremamente impegnativi. Fast Flow, Random, Hidden e Sudden permettono rispettivamente di velocizzare lo scorrimento dello spartito, mostrare le note in modo casuale, nasconderle nel momento in cui devono essere suonate oppure visualizzarle all'ultimo momento. Queste modalità sono combinabili con l'Extreme e High Speed Edition in modo da renderli ancora più impegnativi. Per i principianti è anche disponibile un Lit Mode che presenta uno spartito ridotto a due barre mentre i giocatori mancini possono avvalersi di un Left Mode studiato per facilitargli l'uso del controller/chitarra. **Guitar Freaks 2nd Mix Append Disk** rappresenta un adeguato complemento al gioco originale che consente di incrementarne il valore ludico ad un costo abbastanza contenuto. Un acquisto sicuro per chiunque possieda il gioco originale ed un'ulteriore incentivo a chi voglia avvicinarsi a questo coinvolgente rhythm game.

VOTO **7 su 10**

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

Tutti i giochi originali

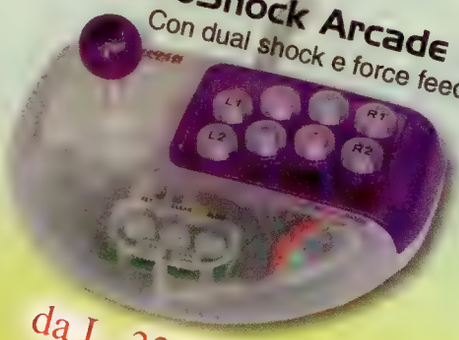
Vasta gamma di accessori originali **SONY**

Per i patiti delle corse automobilistiche

Dualshock Final Version

da L. 24.000

ProShock Arcade Stick
Con dual shock e force feedback



da L. 32.000

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

da L. 78.000

Beat-Con DJ
Ritmi e melodie sulla Playstation

Hard Disk USB

da L. 368.900

da Lacie
6,4 Gb di portatilità

da L. 46.000

Dual Shock Infrared
L'infrarosso dell'ultima generazione

Gold Card

da L. 25.000

Duppy pro
Postazione professionale per la duplicazione di CD

contattateci per la migliore quotazione

Reborn Card
Contro manomissioni e malfunzionamenti del PC

da L. 68.000

Dual Card

da L. 35.416

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars (marsfr@libero.it).

Visitate il nostro sito Internet

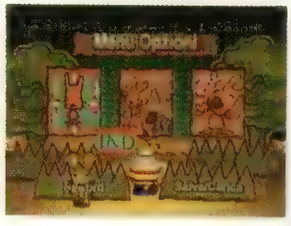
www.chipstation.com

Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

RESCUE SHOT

Un po' di **Point Blank** ed un po' di **Time Crisis**: funzionerà la ricetta adottata da Namco per il suo primo lightgun shooter "per bambini"?



Il look molto cartoonesco e colorato del gioco contribuisce a distogliere l'attenzione dell'utente dal basso dettaglio delle texture degli elementi di contorno.

di igorberzi

Dopo un lungo periodo di apparente disinteresse, Namco sembra ultimamente essersi ricordata dell'esistenza della G-Con 45 (nota anche con il nome di GunCon), ovvero la pistola che tutt'ora rappresenta, in quanto a vendite, una delle periferiche PlayStation di maggior successo. Facendo seguito al discreto **Ghoul Panic** pubblicato poche settimane fa, questo mese Namco ci presenta **Rescue Shot**, un titolo che, distaccandosi ad un tempo sia dal filone di **Time Crisis** (genere "serio": scopo del gioco è uccidere avversari "umani"), sia da quello di **Point Blank** (genere demenziale: gli obiettivi in questo caso sono più che altro strampalati bersagli inanimati), oltre che proporsi come qualcosa di innovativo, ha come target un tipo di utenza spesso trascurato nel panorama produttivo PlayStation: quello dei più giovani. Fin dalle schermate introduttive è subito evidente il clima particolarmente "fumettoso" e spensierato che fa da cornice a tutto il gioco: non appena inserito il CD nella console, una serie di menu (le cui opzioni, come da tradizione, potranno essere attivate a colpi di pistola) vi condurranno lungo le classiche operazioni di settaggio (calibrazione della lightgun, impostazioni audio/video e via dicendo) finché, una volta selezionati il numero di giocatori umani contemporaneamente in azione (possono essere impiegate fino a due pistole alla volta), sarete finalmente introdotti nell'avventura. Il protagonista di **Rescue Shot** è Bow un "tenerissimo" cagnolone dall'aspetto assai "umano" (per intenderci, la caratterizzazione ricorda molto quella di alcuni cartoon di casa Disney) che dovrete occuparvi di fare arrivare sano e salvo alla fine del gioco, proteggendolo durante la sua opera di esplorazione di una serie di locazioni piene di nemici e di pericoli di ogni genere. Il funzionamento è molto semplice: all'inizio di ogni livello una breve introduzione animata vi spiegherà gli obiettivi che il vostro personaggio dovrà di volta in volta raggiungere, dopodiché, sullo schermo, vi sarà mostrato Bow mentre comincia ad avventurarsi nelle varie locazioni di gioco. Noterete subito che il protagonista, incurante dei pericoli e dei nemici che lo circonderanno, procederà sempre con un'andatura tranquilla e paciosa: sarà infatti vostro compito eliminare a colpi di pistola tutte le insidie che incomberanno su di lui, in modo da consentirgli di arrivare sano e salvo alla fine di ogni stage. Gli avversari dai quali vi dovrete guardare sono molto eterogenei (animali di ogni tipo, gnomi, massi, barili, bombe e via dicendo), ma mentre in buona parte dei casi, per avere la meglio vi sarà sufficiente centrare il nemico con un colpo di GunCon, in altre occasioni dovrete fare valere la vostra esperienza nel settore dei platform game per riuscire a venire a capo della situazione: con un proiettile ben assestato nel fondoschiena di Bow gli farete infatti eseguire un balzo (utile per saltare sui tronchi d'albero o per evitare botole o altri tipi di trappole sul pavimento), mentre colpendolo alla testa (tranquilli, non gli farete male!) lo farete abbassare consentendogli di evitare gli attacchi dall'alto.

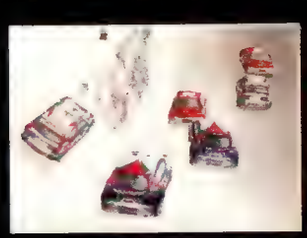
Tecnicamente il titolo non si distingue per niente in particolare dalla media dell'attuale produzione PlayStation: sia la parte grafica che la parte audio si limitano più che altro a "fare il proprio dovere" e, nonostante il look generale risulti molto colorato e gradevole da vedere, il limitato dettaglio delle texture e la semplicità delle costruzioni poligonali, appaiono subito evidenti. Come da tradizione negli altri prodotti Namco dello stesso genere, anche in questo caso la GunCon si dimostra assai precisa ed affidabile: in ogni momento si ha l'impressione di centrare il bersaglio per meriti propri e non per l'indulgenza della periferica.

In definitiva **Rescue Shot** pur non eccellendo in alcuna caratteristica particolare si dimostra complessivamente discreto. Assai immediato e divertente, il titolo difetta forse di quella frenesia e di quell'incalzare dell'azione che probabilmente più di ogni altro elemento avevano contribuito a decretare il successo dei vari **Time Crisis** e **Point Blank**. Va anche detto che, in questo caso, il gioco è stato pubblicato avendo in mente un target d'utenza assai giovane, quindi, se siete videogiocatori che hanno già da tempo finito di frequentare le scuole elementari, più che di **Rescue Shot** mi sentirei di consigliarvi l'acquisto di **Ghoul Panic**, l'altro shooter Namco distribuito il mese scorso e rivolto sicuramente ad un pubblico un po' meno "imberbe".

VOTO **7 su 10**

Colpendo alcuni dei particolari del paesaggio (funghi, fiori, finestre delle case e via dicendo) otterrete dei bonus segreti.

avvicinamento | rapido



colin | mcrae | rally | 2.0 giugno

Codemasters
GENIUS AT PLAY

PlayStation

completamente in ITALIANO

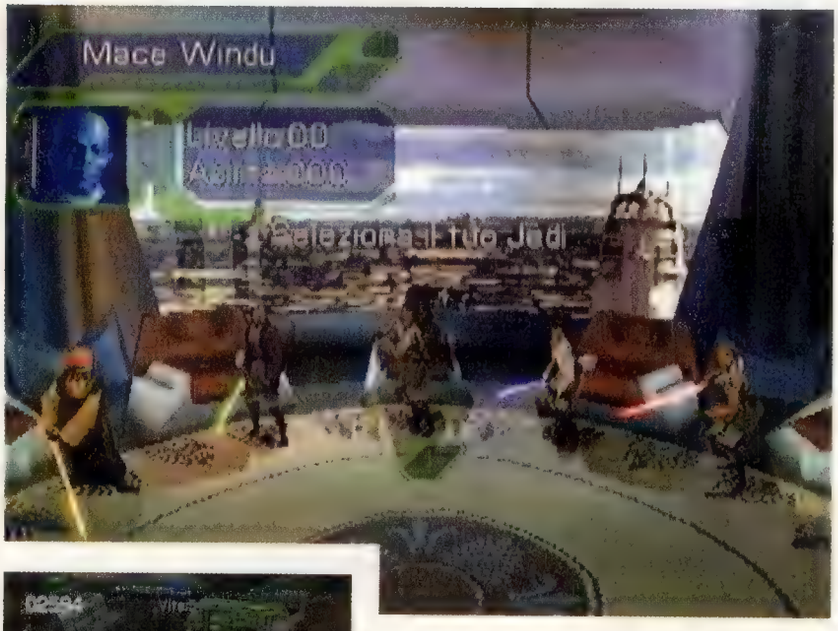
www.halifax.it
HX HalifaX
a dbdivision

"Colin McRae" and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.
Pagina Powered. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **LUCASARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

LucasArts continua a sfornare nuove produzioni dedicate alla saga stellare creata da George Lucas...visto il livello medio sarebbe forse arrivato il momento di smettere...

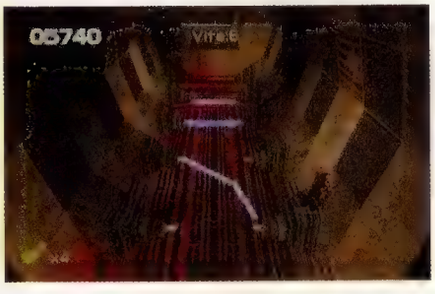


Ecco uno dei grossi robot che dovrete affrontare nel primo livello del gioco.

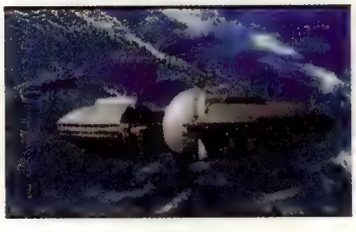
di marcoravetto

È ormai passato un anno dall'uscita dell'ultimo film della saga di Guerre Stellari ma l'interesse intorno alla serie creata da George Lucas non sembra diminuire. Circolano già numerose voci sul nuovo episodio, indiscrezioni sul cast (per la cornaca, è stata resa nota l'identità dell'attore che impersonerà Anakin Skywalker nei prossimi due episodi: è Hayden Christensen, 19 anni, canadese. Check www.starwars.com for more!), sulla trama e, soprattutto, continua a ritmo incessante la produzione di merchandising. Malgrado il mercato americano sia attualmente dominato dal fenomeno Pokémon, Star Wars continua a vendere abbastanza bene, come testimoniano le continue uscite di nuove serie di action figure, fumetti e gadget più o meno assurdi. Ovviamente il campo dei videogiochi non poteva essere dimenticato da LucaArts che, ben conscia dell'incredibile bacino d'utenza di PlayStation ha letteralmente invaso la console Sony con titoli che, purtroppo, nella maggior parte dei casi si sono rivelati abbastanza deludenti e che avevano come punto di forza proprio la possibilità di sfruttare i personaggi e le ambientazioni di una delle saghe più famose della storia del cinema. Con **Star Wars Episode I: Jedi Power Battle** (che rischia di aggiudicarsi il premio come titolo più lungo della storia dei videogiochi) i programmatori americani hanno però raggiunto una nuova dimensione, riuscendo a produrre quello che può essere definito senza alcun timore di smentita uno dei peggiori titoli usciti in questi ultimi mesi per PlayStation. La lista dei difetti che affliggono **Jedi Power Battle** è molto lunga e comprende sia problemi strutturali che tecnici tanto che, l'unico elemento che riesce a raggiungere una valutazione sufficiente è il sonoro, in cui le eccezionali musiche di John Williams sono accompagnate da effetti e da parlato (completamente in italiano nella versione da noi provata), di fattura veramente pregevole. Tutto il resto, partendo dalla grafica fino ad arrivare al sistema di controllo, è assolutamente mediocre, e non rende giustizia ed onore sia alla leggendaria saga da cui trae ispirazione che alle capacità della console Sony.

Partendo da premesse abbastanza scontate, **Jedi Power Battle** vede il giocatore nei panni di uno jedi (tra i cinque disponibili) che, armato solamente della propria spada laser e della "forza" deve sconfiggere orde di nemici e avversari di varia natura (tra cui non poteva ovviamente mancare Darth Maul) per proteggere gli interessi della Repubblica e bloccare i loschi piani della Federazione Commerciale. La struttura di gioco, abbastanza semplice è mutuata dai classici giochi d'azione in cui bisogna distruggere tutti i nemici presenti, avanzando nel corso del livello fino allo scontro con il solito e gigantesco mostro che blocca il passaggio alla sezione successiva; non mancano poi power-up e rifornimenti energetici di varia natura, utili per riconquistare forza e vigore nel corso dei combattimenti così come non



La forza può essere utile per eliminare in maniera più agevole i nemici più potenti e pericolosi.



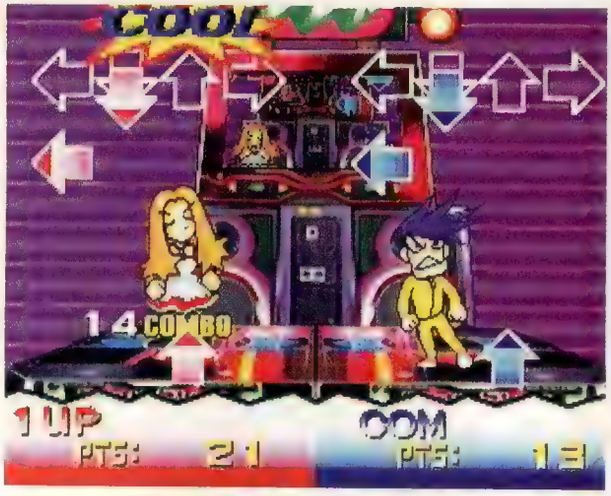
manca la possibilità di migliorare le potenzialità del proprio jedi in base ai punteggi ottenuti nel corso del gioco. La quasi totale assenza di novità non rappresenta però il principale problema di **Jedi Power Battle**; tante volte infatti abbiamo provato giochi completamente privi di spunti originali che, grazie a una struttura comunque ben congegnata e curata sin nei minimi dettagli riuscivano a sopperire senza troppi problemi alla mancanza di novità. Vista la valutazione finale, è facile comprendere che **Jedi Power Battle** non appartiene a questa cerchia di titoli. Tra tutte le pecche più o meno gravi che affliggono il titolo LucasArts, una delle più evidenti - e probabilmente una delle più gravi - è costituita dalla incredibile scomodità del sistema di controllo. I movimenti del povero jedi, impegnato in alcune situazioni in combattimento contro quattro o cinque droidi contemporaneamente, sono lenti e il sistema di puntamento automatico, teroicamente teso ad agevolare il lavoro del giocatore, si rivela ben presto una vera e propria spina nel fianco. Capita infatti spesso di trovarsi circondati da nemici e di avere non poche difficoltà a spostarsi nella direzione desiderata, con il conseguente rischio di perdere una o più vite. La situazione subisce un netto peggioramento nella modalità di gioco in coppia dato che, soprattutto scegliendo particolari coppie di personaggi (unendo cioè uno jedi veloce come Adi Gallia a uno molto lento come Plo Koon) può capitare, anche a causa del movimento dell'inquadratura, di rimanere per alcuni istanti fuori dall'area di gioco, senza quindi vedere cosa sta accadendo al proprio personaggio. E ancora. In corrispondenza delle sezioni in cui sono presenti il maggior numero di nemici, sono riscontrabili degli evidentissimi rallentamenti, assolutamente ingiustificabili, che creano non pochi fastidi. Questo effetto moviola è francamente incomprensibile, dato che tutto si può dire ma non che la grafica di **Jedi Power Battle** sia particolarmente complessa e che, di conseguenza, PlayStation incontri difficoltà nel gestire tutti gli elementi presenti su schermo. Dopo aver visto titoli d'azione di ben altro livello, è difficile capire come mai un gioco privo di particolare cura nella grafica, con ambientazioni tutto sommato povere e con personaggi di dimensioni abbastanza ridotte possa risentire di difetti così evidenti e gravi. La possibilità di sfruttare una licenza tanto popolare ha evidentemente suggerito a LucasArts, non nuova a questo genere di operazioni (quasi tutti i titoli ispirati a Stat Wars – ad eccezione dei sumulatori spaziali per PC tipo **X-Wing** e **Tie Fighter** - si sono rivelati delle delusioni colossali) di non "sforzarsi" troppo nella produzione di **Jedi Power Battle**, ma di concentrarsi più sul marketing e sulla pubblicità, cercando di attirare gli appassionati di Guerre Stellari con la promessa di poter controllare i jedi più famosi nella lotta contro le forze del male. Il risultato, purtroppo, è sotto gli occhi di tutti…

VOTO **4 su 10**

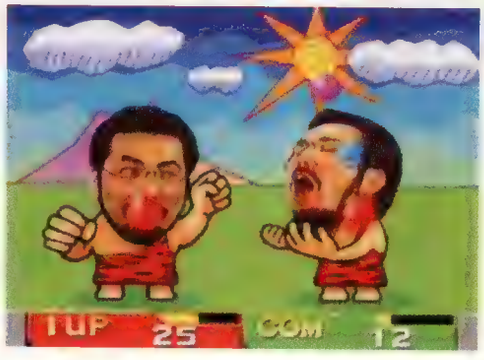
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **INGLESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

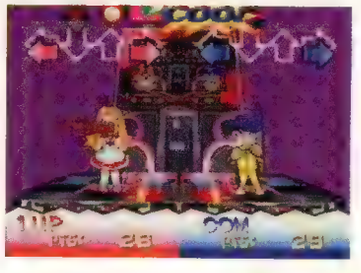
BISHI BASHI SPECIAL

Non lasciatevi ingannare dall'orribile titolo, **Bishi Bashi Special** è un gran gioco, probabilmente il miglior prodotto fruibile in multiplayer disponibile per PlayStation...



Uno strano animaletto con una mazza da golf in mano e una maschera in stile Venerdì 13 in faccia...la situazione sta diventando pericolosa...





Cercate di schivare i pugni dell'avversario, per evitare di perdere una vita...e di ritrovarvi con un occhio nero!

di marco**ravetto**

Se appartenete a quella categoria di giocatori che ama circondarsi di amici e organizzare serate a base di pizza, Coca Cola e PlayStation, se il vostro fratellino (o la vostra sorellina) vi chiede insistentemente di giocare a qualcosa o più semplicemente se state cercando un titolo "leggero" e allo stesso incredibilmente divertente e coinvolgente leggete con attenzione quanto segue... **Bishi Bashi Special** potrebbe essere il gioco adatto a voi! Il nuovo titolo Konami non è altro che una sorta di gigantesca raccolta di brevi e semplici giochi in cui vengono messi a dura prova sia i riflessi che l'attenzione e la memoria del giocatore; se in alcune prove infatti è necessario premere una sequenza di tasti con il giusto tempismo (seguendo la classica struttura dei rhythm game), in altre è sufficiente pigiare i tasti del pad più rapidamente possibile o eseguire dei semplici movimenti coordinati. In un titolo del genere, in cui gli elementi di maggiore spicco sono la frenesia dell'azione unità alla semplicità della struttura dei singoli giochi, è di fondamentale importanza la presenza di una grande varietà di prove in grado di stupire il giocatore e mantenere desta l'attenzione anche dopo diverse ore di gioco. Fortunatamente, al contrario di quanto accade in titoli come **Point Blank** o **Ghoul Panic** (in cui bastano un paio d'ore per vedere tutto ciò che il gioco ha da offrire), in **Bishi Bashi Special** sono presenti una quantità veramente incredibile di sotto giochi e, per visionarli tutti saranno necessari diversi giorni. Il rovescio della medaglia, il difetto principale che caratterizza tutti i titoli che puntano con decisione sul multiplayer e che purtroppo non ha risparmiato anche il titolo Konami qui recensito, è la debolezza della modalità di gioco in singolo; malgrado infatti la giocabilità si mantenga su livelli più che accettabili, le differenze sono evidenti e, se siete abituati a giocare da soli e raramente avete a disposizione qualche amico da sfidare, potete togliere almeno un punto dalla valutazione globale. Valutazione globale che tiene conto anche di una realizzazione tecnica che si adatta perfettamente ad ogni situazione senza troppi fronzoli e elementi di contorno. I programmatori di Konami hanno preferito puntare su una grafica semplice e ben definita, accompagnata da animazioni abbastanza curate e da musiche ed effetti in tema con le varie prove, evitando inutili tecnicismi che avrebbero potuto distogliere l'attenzione del giocatore dal vero punto di forza di **Bishi Bashi Special**, ovvero la sua incredibile giocabilità. Un acquisto obbligatorio quindi per chi ha la possibilità di sfidare spesso un amico, ma anche un titolo da valutare con attenzione da chi si ritrova spesso a giocare da solo.

VOTO **8 su 10**

Riempile sino a farle Scoppiare!

Dual Force Color Pad

Dual Force
Wireless Controller

MC2

MadCatz

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

PER PLAYSTATION

MAI PIÙ SALVATAGGI "A PEZZI". Con le nuove memory card non compresse non ci sarà più il rischio di perdere i dati durante il salvataggio o il caricamento dei vostri giochi. In ogni confezione è compreso un jewel case che può comprendere sino a quattro memory card. 8x...16x...32x: un sacco di spazio tutto "x" voi!

Distribuito da

3D

EMOZIONI MULTIMEDIALI

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

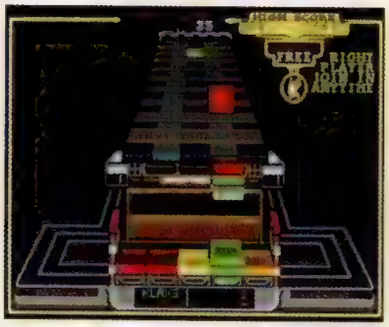
e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

@

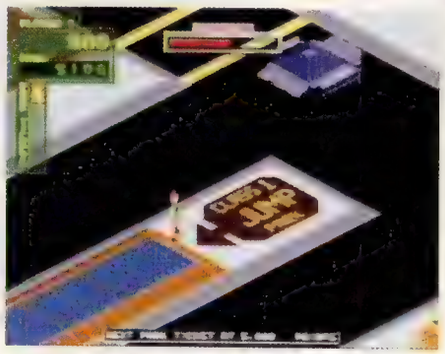
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **DIGITAL ECLIPSE** GENERE **RETROGAMING** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-3 MULTITAP**

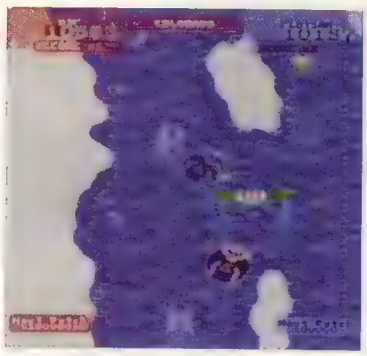
ARCADE PARTY PAK

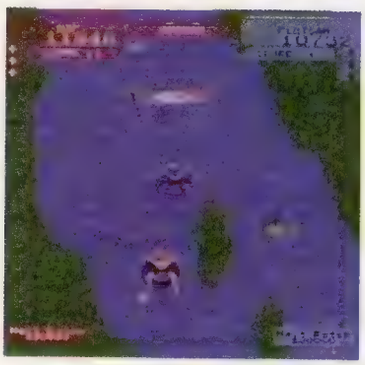
Grazie ai marchi assorbiti nel corso degli anni, Midway è senza dubbio una delle softco più attrezzate nel settore del retrogaming. Poteva quindi esimersi dal mettere in mostra i suoi (impolverati) gioielli? Certo che no!



Il caos è all'ordine del giorno in Smash TV, tanto che una situazione come questa può essere ritenuta moderatamente tranquilla.







I colori di Toobin' su PlayStation tendono ad essere piuttosto slavati. Un vero peccato....

di erikpede

Solitamente si tende a considerare l'effetto delle mode che periodicamente esplodono nel mondo dei videogiochi unicamente dal punto di vista degli acquirenti, mentre potrebbe essere interessante soffermarsi di tanto in tanto su ciò che accade dall'altra parte della barricata. L'ormai inarrestabile avanzata del retrogaming, ad esempio, non ha avuto solamente il merito di rendere felici migliaia di giocatori nostalgici ed ampliare la cultura videoludica degli utenti più giovani, ma ha soprattutto rimpinguato le casse delle softco più "anziane", ovvero quelle dotate di un patrimonio storico degno di tale nome. A fronte di investimenti ridottissimi per l'adattamento di vecchie glorie più o meno famose sui nuovi sistemi da intrattenimento domestico, le compagnie in questione hanno piazzato sul mercato un numero spropositato di raccolte il cui successo commerciale è dipeso e continua a dipendere in larga misura dal seguito guadagnato ai tempi della prima uscita dai titoli riproposti all'utenza. Inutile dire che una situazione del genere favorisce i "pionieri" delle sale giochi, tra cui figurano non solo Namco e Capcom, già attive da tempo nel settore del retrogaming su PlayStation, ma anche Midway e gli storici marchi che ruotano nella sua orbita (Atari su tutti). Era quindi prevedibile l'uscita di una raccolta di classici legati in un modo o nell'altro a questa nota software house statunitense che con **Arcade Party Pak** ha rispettato scrupolosamente tutte le regole di base del retrogaming, permettendo ai giocatori di impostare le stesse identiche opzioni presenti sulle schede da bar originali e includendo dei filmati informativi per ciascuno dei giochi registrati sul CD (filmati in cui mancano però le sovrimpressioni relative ai nomi degli sviluppatori intervistati, che rimarranno di conseguenza dei perfetti sconosciuti per parecchi utenti). Anche la scelta dei titoli, ad ogni modo, presta il fianco a ben poche critiche: i migliori sono senza dubbio **Smash TV** e **Super Sprint**, convertiti in modo egregio e ancora piuttosto validi. Il primo è uno sparatutto a schermate fisse condito da stormi di avversari indemoniati, potenziamenti, boss enormi e un gameplay divertente e impegnativo, esaltato dalla perfetta riproduzione del sistema di controllo originale e parzialmente "annacquato" dai crediti illimitati (la sfida spesso estrema era infatti il punto forte del coin-op). **Super Sprint**, invece, è un gioco automobilistico semplice, immediato e adattissimo al multiplayer. La possibilità di migliorare le prestazioni della propria vettura e il track design a tratti geniale sono i segni distintivi del gioco, a cui il passaggio dal volante (a rotazione libera) del coin-op al joypad di PlayStation ha inevitabilmente tolto parte del divertimento. Lo stesso discorso vale anche e purtroppo per **720**: privato del particolarissimo joystick installato sui cabinati originali perde gran parte del suo fascino e si rivela un titolo abbastanza limitato, anche se inizialmente attraente; trovarsi in un'area urbana dotata di quattro parchi per lo skate (il cui biglietto di ingresso va guadagnato eseguendo acrobazie per le strade entro il tempo concesso) può essere divertente per un po', ma una volta acquistati tutti gli equipaggiamenti aggiuntivi per il proprio skater l'interesse crolla in modo quasi verticale. Più longevo, anche se lontano dalle vette toccate dai puzzle game più riusciti, risulta chiaramente **Klax**, ovvero una specie di **Tetris** su nastro trasportatore incentrato sul raggiungimento di obiettivi ben definiti per ogni livello, come l'ottenimento di un determinato numero di linee diagonali. Assai meno interessanti, infine, gli ultimi due prodotti inseriti nella raccolta: il celebre **Rampage** sarebbe stato gradito in una forma migliore, priva del sensibile calo nella risoluzione e nella fluidità che caratterizza la conversione su PlayStation, mentre le discese lungo i pericolosi fiumi di **Toobin'** sono rimaste per forza di cose lente e noiose, proprio come in sala giochi (encomiabile comunque l'adeguata implementazione del peculiare controllo a 5 pulsanti del coin-op, rispetto al quale si è persa un po' di nitidezza e brillantezza nella grafica per via dell'abbassamento della risoluzione e dell'orientamento dello schermo, che nella macchina da bar era disposto in verticale). Al momento di tirare le somme bisogna formulare due giudizi ben distinti per **Arcade Party Pak**: la raccolta di Midway è infatti un acquisto essenziale per i veri appassionati, ma a causa della ridottissima longevità dei singoli componenti potrebbe deludere i giocatori alla ricerca di un'esperienza duratura. Uomo avvisato...

VOTO **7 su 10**

PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION. Whoopee Camp™

Questa volta, quei porci hanno rapito la fidanzata di Tombi. E tu devi aiutarlo a ritrovarla.
Però fai attenzione: non sono mica i tre porcellini, questi sono pericolosi.
E se non tieni gli occhi aperti, come minimo farai la figura del salame.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it. Tombi is a trademark of WHOOPEE CAMP Co Ltd. c. 1998-2000 WHOOPEE CAMP Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Lo snooker non avrà il fascino del "nove palle" americano o della nostrana carambola, ma visto che Codemasters ha le proprie radici nella terra d'Albione...

di marcoravetto

L'inquadratura ravvicinata è senza dubbio più comoda per calcolare il punto d'impatto e la potenza da imprimere alla pallina...

World Championship Snooker, ultima produzione di Codemasters per PlayStation, ha tutte le caratteristiche per attirare l'attenzione dei pochi appassionati nostrani di questa disciplina sportiva che non hanno la fortuna di possedere un tavolo da biliardo in casa o, più semplicemente, non hanno la possibilità di recarsi spesso in un pub inglese per una partitina. L'accuratezza con cui sono stati riprodotti i movimenti delle palline e le reazioni ai vari impatti (siano essi con altre palle o più semplicemente con le sponde), sommata alla possibilità di eseguire diversi tipi di colpo, stabilendo la potenza e l'eventuale effetto, garantisce un'assoluta fedeltà e aderenza alla realtà che non potrà che fare la felicità di chi ama questa specialità tipicamente anglosassone. Codemasters, oltre a concentrarsi sulla meccanica di gioco, ha studiato una serie di modalità e opzioni che consentono di sfidare alcuni tra i più famosi e popolari campioni di snooker (assoluti sconosciuti in Italia) in un vero e proprio campionato del mondo; come accade spesso nelle simulazioni dedicate al biliardo, i giocatori controllati dalla CPU sono dotati di un'intelligenza artificiale e di un'abilità decisamente fuori dal comune e anche il minimo errore può segnare l'inizio della fine. Proprio per questo motivo **World Championship Snooker** è indirizzato ai più pazienti appassionati di questa disciplina, pronti ad allenarsi con calma e

costanza prima di riuscire ad ottenere qualche risultato; le ultime annotazioni riguardano la realizzazione tecnica, nel complesso sufficiente, ma che non brilla affatto per quanto riguarda gli elementi "di contorno", che dovrebbero rendere più gradevole e varia un'ambientazione tutto sommato abbastanza monotona.

VOTO **7 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

BIG OL' BASS FISHERMAN'S BAIT 2

Se il vostro idolo è Sampei il pescatore, continuate a leggere: potreste aver trovato il titolo adatto a voi...

di marcoravetto

Anche tra queste rovine è possibile catturare pesci di enormi dimensioni.

In una mattinata di primavera la fredda brezza e una leggera pioggerellina colpiscono e infastidiscono un esperto pescatore che, partito all'alba dalla città, sta cercando di sfuggire allo smog e al caos rilassandosi nei pressi di un piccolo laghetto. Nello stesso istante un giovane (si fa per dire...) recensore sta provando alacremente **Big Ol' Bass Fisherman's Bait 2**, ultima fatica di Konami in cui, proprio nei panni di un pescatore, si possono visitare alcuni tra i più famosi laghi e fiumi del mondo alla ricerca delle prede più preziose e pesanti. Proprio come nella realtà, una volta scelta l'esca più adatta sia alle condizioni climatiche che alle caratteristiche peculiari dell'area prescelta (profondità dei fondali, fauna ittica presente) non resta che tirare l'amo e attendere... attendere... attendere, ribobinando con pazienza e calma, facendo attenzione ad ogni minimo movimento nella speranza che qualche pesce abbocchi. Una volta catturata una preda, inizia la fase più divertente: facendo attenzione al livello di tensione della lenza digitale, bisogna riuscire a portare il pesce sulla barca. Rispetto ad altri titoli del genere, **Big Ol' Bass** offre una minore dose di realismo privilegiando un'azione più arcade, ma tutto sommato il gioco Konami si rivela una produzione interessante e adatta a chi vuole passare un po' di tempo con un prodotto che non sia troppo complesso, ma nemmeno eccessivamente semplice e banale. La possibilità di pescare in un'ambientazione post-atomica, con pesci mutanti dalle strane fattezze, aggiunge un tocco di originalità e rappresenta un'interessante variante ai soliti laghi e fiumi.

Discreta, infine, la realizzazione tecnica, apprezzabile soprattutto nei fondali, vari e abbastanza definiti. Non si tratta certo di un capolavoro ma, grazie anche alla possibilità di sfidare un amico in emozionanti gare all'ultima preda, **Big Ol' Bass** è sicuramente un titolo dotato di una giocabilità e di una longevità più che discrete.

VOTO **7 su 10**

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i logo e marchi sono dei rispettivi proprietari / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

COUNTDOWN VAMPIRES

Un eroe solitario...mostruose creature assetate di sangue... che sia il solito clone di **Resident Evil**?

di marco**ravetto**

La risposta alla domanda formulata nella breve introduzione è si. **Coutdown Vampires** vuole essere, almeno nelle intenzioni di Bandai, un titolo ispirato alla serie di **Resident Evil**, che mutua dalla saga Capcom sia le ambientazioni e le situazioni che l'impostazione strutturale; il tempo risparmiato nelle fasi di ideazione del gioco non è stato però speso nella programmazione e nello sviluppo, tanti e tali sono i difetti che infarciscono **Countdown Vampires**. Una volta ammirata la presentazione (veramente impressionante) si viene catapultati in un mondo in cui, nei panni del solito eroe si deve risolvere il solito mistero, eliminando i soliti mostri eseguendo sempre le solite azioni. La raccolta di oggetti e di armi di varia natura rappresenta un elemento di fondamentale importanza per il proseguo del gioco, soprattutto se siete veramente intenzionati a sviscerare la trama e a comprendere appieno ciò che sta accadendo (noi, a dire il vero, siamo rimasti più colpiti dalle slot machines presenti, ed è tutto dire). Nel corso del gioco avrete modo di affrontare numerose creature, non particolarmente pericolose né curate graficamente; la lentezza dei movimenti dei vampiri, che potrebbero essere facilmente evitati ed eliminati da un ottantenne, è però compensata da un sistema di inquadrature assolutamente schizofrenico che costringe a ripetere la stessa azione più volte nel tentativo di eseguire anche i movimenti più banali. Capirete quindi che, sommando i problemi strutturali a una realizzazione tecnica che, pur raggiungendo la sufficienza, sfigura se confrontata con le più famose produzioni del genere, il risultato finale non può che essere un gioco mediocre, anzi, diciamo pure da evitare.

VOTO **6 su 10**

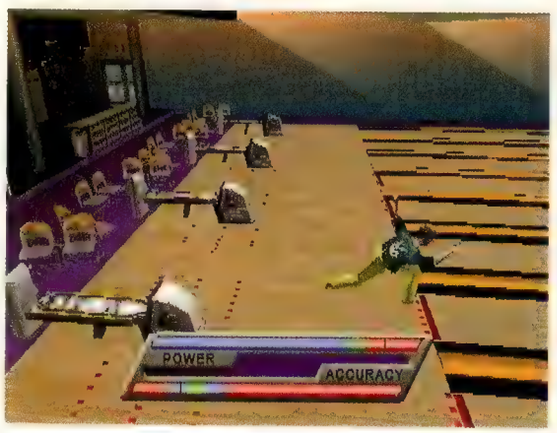
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

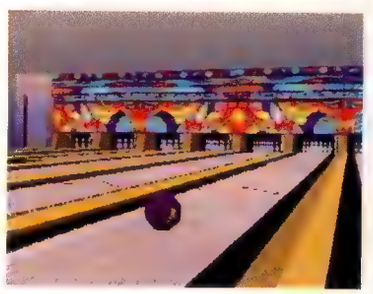
BRUNSWICK PRO BOWLING 2

Colpire dei birilli con una palla non è mai stato così poco divertente...ve lo assicuriamo...

di marco**ravetto**

Siamo onesti, il bowling è uno sport simpatico e abbastanza divertente, soprattutto se giocato in compagnia, ma appartiene all'ampio gruppo di discipline sportive che, a causa della regole e della meccanica di gioco si adattano poco e male alle conversioni videoludiche. E' quindi difficile comprendere il motivo che possa spingere una software house a produrre un titolo del genere. Non contenti del successo riscosso dal primo episodio della serie, Thq ha infatti pensato di produrre un sequel, intitolato **Brunswick Pro Bowling 2** che riprende la meccanica di gioco e le opzioni già viste nel predecessore. Una volta scelto il proprio alter-ego tra i campioni più famosi e popolari (o dopo aver creato il proprio giocatore dal nulla) non resta che scendere in pista, prendere in mano la palla, prendere la mira, premere due volte un tasto per stabilire la potenza e l'effetto, e attendere l'esito del colpo. A questo punto dovete riprendere in mano la palla, prendere la mira, premere due volte un tasto per...come? Vi sembra di aver già letto questo pezzo? Si, ed è stato abbastanza noioso vero? Pensate allora a quanto deve essere noioso dover ripetere per un numero imprecisato di volte la stessa azione, senza nessuna variabile o cambiamento che possa costringere il giocatore a dover studiare qualche nuovo colpo o a cambiare la meccanica di tiro, e poi capirete cosa si prova a giocare per più di venti minuti a **Brunswick Pro Bowling 2**. In un contesto del genere, in cui è la struttura di gioco a mostrare gravi lacune e pecche, passa ovviamente in secondo piano la realizzazione tecnica, unico aspetto in cui il titolo THQ riesce ad avvicinarsi a una valutazione sufficiente, grazie soprattutto ad animazioni abbastanza fluide ed accurate; il nostro consiglio è quindi di evitare l'acquisto di **Brunswick Pro Bowling 2**, anche se siete appassionati di questo sport...giocare a bowling dal vivo, ve lo assicuriamo, è tutt'altra cosa...





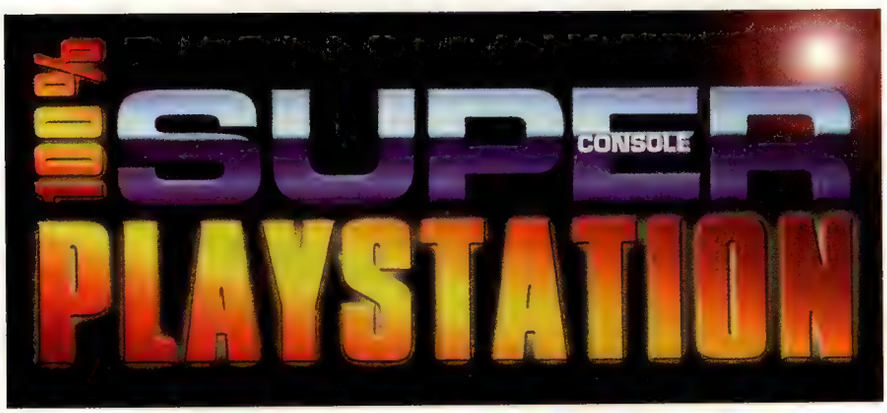
VOTO **4 su 10**

1994

SUPER CONSOLE

Super Console è la prima rivista
di videogiochi "verticale" in Italia

1996



Super Console è la prima rivista
dedicata a PlayStation® in Italia

2000

SUPER CONSOLE

Super Console.
Sempre primi, sempre super.

A giugno **Super Console** cambia logo e veste grafica.
E in più vi offre la possibilità di vincere una **PlayStation2®**...
Passate parola.

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Sono sconcertato. Ma cosa sta succedendo?! Ho appena letto **SPC**69, **PlayGround**, e sono rimasto sconcertato. O forse imbestialito è la parola giusta. Imbestialito per un articolo in particolare, quello di The fly. Ma come si può parlare di flop dopo solo due mesi dall'uscita di PS2?

Probabilmente il successo è stato meno eclatante del previsto, è vero, ma sempre di successo si tratta. E come si fa a dire che Dreamcast è migliore della nuova nata di casa Sony? In un negozio ho visto per la prima volta la PS2, c'era anche un Dreamcast. E ragazzi, il divario grafico è davvero notevole. Già il "mediocre" **Ridge Racer V** dava la polvere a **Sega Rally**. Figuriamoci **Gran Turismo 2000**. Punto. E ancora. The fly si chiede come mai i tecnici Sony non abbiano montato su PS2 un processore con un clock più veloce, un chipset grafico migliore e un impianto audio con più canali. Le mie ipotesi sono due: a) non c'è bisogno di tutto ciò per avere prestazioni migliori anche del PC più pompato della storia; b) il prezzo sarebbe talmente alto da superare quello dei PC di nuova generazione. Senza tenere conto del lettore DVD annesso.

Comunque, la potenza grafica di una Geforce, per esempio, non è all'altezza delle potenzialità del Graphic Synthesizer. Se anche fosse superiore...facciamo due passi indietro. Anno 1994, nei negozi esce PlayStation. La qualità grafica è praticamente al livello PC. Nascono i primi acceleratori grafici per PC. Il divario comincia a delinearsi. Eppure PlayStation in 6 anni di inferiorità nei confronti del PC e di un certo Nintendo64 - sempre per quanto riguarda la grafica - vende 70 (e preciso, 70) milioni di pezzi. Perché? Scartando a priori la qualità grafica, viene subito in sospetto che il successo sia stato determinato dai giochi e con essi dalle idee che rappresentano. E sarà così anche per la nuova generazione di PlayStation. Vero, molti dei primi giochi usciti per la nuova piattaforma sono solo sequel o adattamenti di giochi per l'attuale PlayStation, ma come biasimarli? Hanno solo sfruttato un franchise, un'offerta che non si poteva rifiutare. Forse Dreamcast è uscita con giochi "originali" perché Saturn non ha in precedenza sfornato software degno di essere riproposto sul nuovo formato?

Ma quando le software house cominceranno a produrre games veramente originali, la musica cambierà. E per molti in male. Anche per la tanto esaltata X-Box, che a mio parere uscirà con troppo ritardo per contrastare l'avanzata imperiosa di PS2. E Dolphin come al solito si guadagnerà l'unica fetta di mercato ancora in possesso di Nintendo: l'America (che non è nada malo). Io sono fiducioso. E sono sicuro che molti scettici cambieranno presto idea.

In poche parole trovo assurdo parlare di insuccesso di Sony a due mesi dal lancio. In fondo non è stato così anche per Dreamcast? Quello di PlayStation è stato solamente un fottutissimo successo.

Vi scrivo anche per un'altra questione: come mai tutto questo accanimento verso MBF Today? Io la trovo geniale! Quel suo sarcasmo pungente alla Luttazzi (the master) e strafottente....per di più ha ragione. E poi credete che il Bitta usi un linguaggio del genere normalmente? Io credo di no. Leggendo il libro sull'innovazione tecnologica e videoludica (sempre che qualcuno l'abbia letto), di certo non troverete lo stesso atteggiamento spaccone che potete vedere nella suddetta rubrica. La sua, secondo me, è solamente una grande presa per il c**o verso tutti noi. E io la trovo Geniale.

Sephiroth
Bresso (MI)

L'altro giorno, per caso, mi sono trovato a rileggere un vecchio numero di Dylan Dog (il 139 per l'esattezza) e la storia di un meccanico dotato di un potere straordinario mi ha fatto fantasticare. In breve questo ragazzo era in grado di trovare "la vite", l'ingranaggio più importante, il fulcro di qualsiasi apparecchio meccanico e ruotando questo determinato punto focale del meccanismo riusciva ad aggiustare o persino migliorare tutto ciò che fosse costituito da apparati elettrici, ingranaggi e così via.

Dicevo che la mia mente ha cominciato a fantasticare, collegando inconsciamente questa bizzarra storia con il lancio della nuova console Sony. Come? Mi chiederete voi; con calma, ora mi spiego.

Da qualche settimana, sui newsgroup di mezza Internet, nella stampa specializzata e non, alla televisione e persino dal mio barbiere, non si parla ormai d'altro dell'enorme flop targato Sony, della delusione di una console che doveva rivoluzionare l'home entertainement, del confronto perso con Sega.

Ieri sono andato in palestra e persino lì, in un luogo in cui le persone dovrebbero rilassarsi, mi sono trovato nel bel mezzo di una discussione riguardante il mancato utilizzo dell'anti-aliasing sui giochi finora distribuiti.

Ma da che pulpito parla tutta questa gente? Insomma, non voglio certo difendere la Sony, visto che anch'io mi aspettavo molto ma molto di più per quello che ci avevano promesso, ma da qui a dire che PS2 fa schifo ce ne passa; inoltre bisogna ammettere che sono passati solo due mesi e i programmatori non sono ancora in grado di sfruttare tutti i co-processori del mostro Sony.

Ecco allora che mi piace pensare che i programmatori, tipo di Namco, ignari per ora di dove diavolo stia l'anti-aliasing in mezzo a tutti quei circuiti, riescano a trovare grazie ad una sorta di Shining (per usare un termine kingiano), "la vite", l'ingranaggio principale, cercando nel metallo, tra i chip, tra i filamenti di rame, arrivando fino al cuore di quello che non può non essere un nuovo gioiello tecnologico.

Cercando di svecchiare il ragionamento vecchia maniera della programmazione passata, penso ci si troverà di fronte ad una macchina capace di dare molte soddisfazioni e soprattutto ci troveremo al cospetto di un nuovo modo di intendere la tecnologia videoludica.

Da profano credo di aver capito che i 4 Mega del Graphic Synthesizer relativi al video e alle texture non siano la quantità effettiva di RAM dedicata alla grafica, ma solamente una sorta di passaggio per velocizzare il trasferimento dati e che sia invece l'Emotion Engine a decidere quanta memoria video necessiti dei 32 mega disponibili. ***[Una precisazione. La memoria video resta limitata ai 4 Mega incastonati nel Graphic Synthesizer, ma l'altissima velocità (3.2 GB al secondo) di trasferimento dati sul bus che la collega ai 32 Mega principali permette di aggiornarne il contenuto in fretta senza inficiare le performance del motore grafico ndM]***

Finora appare chiaro che sia stata sfruttata una piccola quantità del potenziale disponibile, ma quando la fretta e l'ossessione di sfornare nuovi titoli per il lancio del nuovo prodotto svaniranno e l'industria videoludica cercherà di rinnovare il proprio repertorio senza inseguire il dio denaro, gli sviluppatori si renderanno conto che sarà come possedere una Lamborghini di cui finora si stavano utilizzando solo quattro dei dodici cilindri.

Sì, spero sia così, PlayStation2 non può fare la fine del Saturn o del Jaguar, non con l'esperienza che ha alle spalle Sony, non con tutti i miliardi guadagnati ed investiti in questi anni, non con un genio a capo del progetto; si tratta solo di cambiare la mentalità di programmazione, una programmazione che forse ormai ha raggiunto i propri limiti e probabilmente da qualche parte, come ho detto, in mezzo a quell'ammasso di chip troveremo tutte le risposte.

In quel numero di Dylan Dog, alla fine della storia, il personaggio principale riusciva persino a salvare la vita dell'indagatore dell'incubo, trovando anche in lui la vite da ruotare, sconfiggendo così la morte, dimostrando quindi che era anche in grado di influire su qualcosa che va oltre la meccanica e la tecnologia.

Ebbene, speriamo che anche i programmatori, oltre che trovare tutte le risposte tecniche scavando nell'hardware Sony, riescano anche a raggiungere l'ingranaggio che muove la loro stessa concezione

Ma da che pulpito parla tutta questa gente? Insomma, non voglio certo difendere la Sony, visto che anch'io mi aspettavo molto ma molto di più per quello che ci avevano promesso, ma da qui a dire che PS2 fa schifo ce ne passa.

K.I.T.T.

di videogioco e che quindi risveglino soprattutto la loro fantasia.
K.I.T.T.

Ciao Marcello,
ho appena comprato il numero di maggio della mia rivista preferita e devo dire di essere rimasto abbastanza sorpreso leggendo la posta di questo mese. Trovo incredibile ed incomprensibile l'atteggiamento maturato da buona parte dei lettori nei confronti del nuovo gioiello Sony. Certo, i primi giochi disponibili hanno fatto storcere il naso anche a me, almeno da quello che ho letto, visto che non ho avuto il piacere di provarli, ma è chiaro che la questione appare tale solo ad un'analisi superficiale e piatta del fenomeno PS2. Innanzitutto sono (stra)convinto della rivoluzionarietà del nuovo hardware Sony, talmente complesso, ma soprattutto nuovo, da richiedere inediti approcci da parte delle software house di tutto il globo. E anche se non si parla di capolavori, di killer application, credo che **Tekken TT** e **Ridge Racer V** non siano propriamente da buttare... I giochi con la G maiuscola arriveranno, è solo questione di tempo, magari proprio per il lancio europeo, il 28 Settembre ***[non più. Check PlayWorld di questo mese ndM]***. I miei soldi li ho già messi da parte da un bel pezzo, e vi assicuro che non ci sarà Dreamcast, X-Box o Dolphin che tenga. Se è una scelta quella che devo fare per il futuro della mia passione di videogiocatore allora non può che ricadere su Sony e sul suo monolito nero. Cosa? "*Per ora si tratta solo del più scellerato debutto di una console dopo il cataclisma Jaguar*"? Ma fatemi il piacere... "*Non capirò mai come ragiona certa gente*". Hai prorpio ragione caro Simone (editoriale del mese scorso), ma si sa, il mondo è bello perchè è vario...

"*Il mio caro amico Ken cosa fa? Progetta una console solo leggermente più potente del Dreamcast* (quando le specifiche tecniche lasciano invece supporre il contrario), *con un clock un pò più veloce* (voglio ricordare che l'Emotion Engine è il primo microprocessore al mondo interamente a 128-bit), *e con una scheda grafica che è addirittura la metà di quella della Sega* (ancora? ma allora fate finta di non capire? Andatevi a leggere **PlayFAQ** di maggio che è meglio...)." "*Il tanto decantato GS non regge il confronto con una Nvidia...*" (datemi le prove e ci crederò).

Un altro vantaggio della console Sega sarebbe quello delle conversioni da coin-op...soprattutto di CAPOLAVORI quali **Virtua Striker 2** (andatevi ad allenare ad **ISS Pro Evolution**) e **Sega Rally 2** (**Colin McRae**? Chi è costui?). "*Non capirò mai come ragiona certa gente*". Neanche io.

Be' la lettera è già troppo lunga, quindi ora chiudo salutando tutti i lettori e tutta la redazione di **SPC**. Alla prossima.
Andrea Curzi

Ho appena finito di leggere la rubrica della posta di questo mese (maggio).
Era un po' che non vi trovavo così tante lettere interessanti. Parte del merito va indubbiamente a Marcello Cangialosi, dopo tutto è lui che sceglie le missive da pubblicare. Ma è sicuramente la rinascita della lotta per la supremazia tra i colossi dell'intrattenimento elettronico (definizione ormai un po' restrittiva) la causa prima scatenante. Prima Sega con Dreamcast, poi Sony con PS2 ed a seguire Microsoft con la sua fantomatica X-Box e Nintendo con l'ancor più misterioso progetto Dolphin hanno finalmente risvegliato i videogiocatori dal torpore che si era impadronito di loro, complice il dominio ormai incontrastato di PlayStation.

Ci eravamo adagiati sui letti di piume preparatici da Sony, ma le nostre conversazioni si trascinavano stancamente sempre sui soliti argomenti: pirateria, il concetto d'arte applicato ai videogiochi, l'ignoranza dei media tradizionali sull'argomento videoludico, le tette di Lara...

Ormai gli spunti di interesse si erano esauriti e la posta di Super Console rispecchiava in pieno questa tendenza. Ci serviva qualcosa di nuovo.

Ed é arrivato. Sega si è coraggiosamente gettata nella mischia per prima. Molti (me compreso) presagivano per Dreamcast un ciclo vita piuttosto breve, ma la qualità delle produzioni si sta attestando su buoni livelli e tutto sommato, la poca pubblicità fatta (almeno in Italia) ha sicuramente diminuito le attese, riducendo il margine di "delusione potenziale". Sto seriamente considerando la possibilità di acquistarne un esemplare.

PS2, al contrario, ha disatteso le aspettative di coloro (direi tutti) che l'avevano definita la macchina per intrattenimento definitiva: non è (ancora?) quello che ci si aspettava. Il software disponibile non compie quel salto di qualità che, forse un po' imprudentemente, era stato sbandierato (o meglio, ostentato con boriosa sicumera) da Sony. Le differenze con la precedente generazione di videogame sono tutto sommato trascurabili e la giocabilità... beh, un gioco brutto lo si riconosce a prima vista, quale che sia la macchina su cui gira! Ho provato **RRV**: nulla di impressionante. Sto invece ancora raccogliendo i pezzi della mascella che si é infranta sul pavimento davanti a **RE: Code Veronica** per Dreamcast (versione NTSC/USA).

Come al solito, i videogiocatori sono una razza piuttosto volubile e capricciosa: come sono state cantate le lodi della musa Sony all'annuncio di PS2, allo stesso modo adesso se ne contano gli errori. Fidiamoci degli sviluppatori: probabilmente i margini di miglioramento sono enormi, per adesso dobbiamo far buon viso a cattivo gioco. Accontentiamoci di quello che passa il convento (che non è poi così male) e soprattutto godiamoci quello che ha da offrire il mercato attualmente. PlayStation ha ancora qualche asso nella manica (lunga vita a Square!) e non snobbiamo Dreamcast e N64 (ormai lo regalano; con il nuovo **Zelda** e **Perfect Dark** alle porte potrebbe essere una buona alternativa).

Sospendo ogni tipo di giudizio su X-Box (no, non ce la faccio: Win2000 è bacato da cima a fondo e lo pubblicano lo stesso! Cosa ci si può aspettare di buono da Microsoft?!?) e Dolphin. Chi vivrà...

Auguriamoci solo che tutto questo ben di dio tecnologico non uccida l'originalità e la creatività degli sviluppatori, ma che invece si riveli un trampolino di lancio verso un nuovo concetto di videogioco (sempre che esista...).

Come ha fatto giustamente notare Fabrizio da Modena, questi nuovi "mostri" sono solo il mezzo che concretizza quanto di buono risiede nelle menti dei game designer. Ma quando le buone idee latitano, c'è poco da fare. Comunque, io la mia vecchia Play la tengo lì, non si sa mai, nei momenti bui può sempre venir bene.

Un'ultima nota. Complimenti a MBF ed alla redazione tutta per la scelta: **MBF Today** è una finestra aperta sul resto del mondo. Davvero ben scritta e realizzata. Tutto sommato, ricordare che non esistono solo i videogiochi non fa mai male.
Saluti
Alessandro
Genova

Cosa cambierà nelle nostre abitudini l'era dei 128-bit?

Andrea D.F.

Siamo giunti al bivio signori e signore. I Sony-sostenitori da una prte, e i Sony-denigratori dall'altra prego. Non accalcatevi, fate piano, seguite i segnali luminosi lungo il corridoio e gonfiate il salvagente solo in prossimità delle uscite di sicurezza.

Lo scontro fra sistemi videoludici si ripresenta puntuale come un'erezione spontanea mattutina spaccando la comunità videoludica in due tronconi contrapposti separati dal "vs". Sega vs Sony. Dreamcast vs PlayStation2.

L'annosa diatriba fra questa e quella console? Magari si, (in seno alla comunità che videogioca il muro di Berlino crolla e risorge periodicamente), ma non è fra le pagine di* Super Console *che troverà terreno fertile, state tranquilli. E' interessante notare come la tendenza al giudizio affrettato, alla sentenza facile, alla formulazione di opinioni superficiali inopinabili scateni reazioni difensive comprensibili ma inutili, lodevoli ma inconcludenti. Perché qui, dispiace dirlo, non si arriva a capo di nulla fintanto che non parlano coloro che hanno l'unica voce in capitolo: i fatti. (Il bello è che ognuno interpreta i fatti come più gli aggrada, ma questo è un altro discorso.)

Ciononostante, nei prossimi numeri (vi consiglio di prenotarvi il prossimo, in particolare...)* Super Console *non mancherà di gettare altra carne sul fuoco riportando fatti ed opinioni orbitanti attorno alla questione "PlayStation2 è un pacco o una rivoluzione totale?", ma in questa sede, in* PlayGround, *sarebbe utile andare oltre, fare un passo avanti (e due a sinistra seguiti da tre piroette a destra in senso antiorario), mettendo da parte argomentazioni ridondanti a vantaggio di nuove e ben più stimolanti riflessioni. La questione "Arte e Videogiochi", per esempio, da alcuni ritenuta noiosa

e scarsamente interessante, rappresenta, a mio personalissimo giudizio, uno dei punti più alti toccati da codesta rubrica da quando il sottoscritto ha ereditato da MBF l'incarico di gestirla. Al di là del prestigioso mensile inglese Edge (numero 79, speciale "But is it Art?") nessun'altra rivista, italiana o estera, ha affrontato l'argomento, il che rappresenta un vanto per* Super Console *e dovrebbe rappresentarlo anche per i suoi lettori, per coloro che vi hanno partecipato rendendo pubbliche le loro idee e i loro punti di vista e per coloro che sono rimasti a guardare rimuginandoci sopra anche solo per un secondo. Uscire dagli schemi, sfondare il muro della banalità per percorrere sentieri riflessivi inesplorati o non approfonditi a sufficienza: questo è l'invito di* PlayGround. *Mettete per un attimo da parte argomenti da bar dello sport e ponetevi qualche domanda. Per invitarvi a farlo citerò un brano dal Vangelo secondo MBF (cfr.* Super Console 22, *rubrica* Sup-Posta, *pag. 8):

"Oggi nessuno si chiede più nulla, tutto è dato per scontato. Gli schemi mentali della maggior parte degli adolescenti sono prevedibili e standardizzati come le trasmissioni pomeridiane su Italia 1. La superficialità impera e i problemi restano sempre irrisolti, le questioni banalizzate. Facciamo un passo avanti, adesso."

Grazie Marcello,
per la seconda pubblicazione nelle pagine della posta della mia rivista preferita. Anche la risposta ricevuta mi mette l'animo in pace da utente quale sono che nei riguardi dell'alta tecnologia può avere solo referenti casuali estrapolati da Internet o dal negoziante di fiducia in prova operandi (continuo però ad avere ben chiaro che PS2 attualmente non è un buon acquisto). La puntualizzazione sull'AA di PS2 ha trovato in me conforto nelle risposte di **PlayFAQ**. Condivido l'entusiasmo per il futuro dell'intrattenimento videoludico che manifestate, sia nei confronti di PS2 che di altre piattaforme. Non va infatti dimenticato l'atteggiamento tenuto verso il Dreamcast dalla vostra rivista gemella, che non ha mai sottaciuto i reali valori o deficienze della macchina targata Sega. D'altra parte condivido anche lo stizzimento che traspare nel numero di maggio di **Super Console**, restando nell'ottimistica attesa di raffronti ben più appaganti. Mi associo come credo tutti i lettori che hanno mosso critiche più o meno accese nei confronti di mamma Sony (e si perché è lì che poi si è andati a parare più che PS2 in sé). Troppa passione per i games? Ma parliamo d'altro. Ammetto di essere un gran consumatore di informazioni per quanto riguarda il settore. Non si può non notare un solco netto tra le e-zine e la carta stampata, fatto che colpisce l'animo di chi, come me, cerca qualcosa di interessante da "leggere". Si perché si può anche leggere di videogiochi, e su questo punto che **Super Console** esce dal mucchio di burattini e burattinai. Un buon argomento potrebbe essere la "cultura dei videogames" o almeno l'aspetto culturale che questi in qualche modo assumono nei confronti della vita di tutti i giorni.

E quindi saltando da palo in frasca sono tra quei lettori che non vede **Super Console** senza MBF, pioniere di una sorta di linguaggio "prolifico" o di costrutto riflessivo fin dai tempi della posta di ZZAP! Certe volte il discorrere argomentato di Matteo mi appare ben più illuminante dell'ennesima sperticata panoramica di consigli per gli acquisti di riviste parallele alla vostra. Intendiamoci. Il vostro è un progetto coraggioso, quello di fare una rivista "di videogiochi" leggibile, è bene darvene atto. Si parla di console d'accordo, e sta bene, come anche l'editoriale di apertura del mese di maggio (l'ho apprezzato particolarmente). Induzione alla riflessione.

Reato in Italia!

E qui rilancio il pallone dall'alta tecnologia alla vita moderno-contemporanea. Cosa cambierà nelle nostre abitudini l'era dei 128-bit? Mi diverto ad assimilare e tradurre qualche segnale, a volte velato a volte lampante, e questo non fa che impreziosire le ore (poche purtroppo) che mi ritrovo a passare davanti ad un monitor con una scatola collegata.

Ennesimo saluto,
Andrea D.F.

Piuttosto che interrogarsi su cosa cambierà nell'era dei 128-bit, sarebbe interessante considerare le alterazioni innescate dalla convergenza di più forme di intrattenimento su un unico sistema (solo incidentalmente a 128-bit, non è questa la rivoluzione).

Con PlayStation2 musica, cinema e videogiochi sono più vicini che mai. In futuro, tenderanno ad unificarsi in una nuova forma di intrattenimento o resteranno divisi, distanti, separati da confini invalicabili?

L'industria "dei videogiochi" è sempre più l'industria "dell'intrattenimento elettronico", dove tutto ciò che è digitalizzabile (traducibile, cioè, in sequenze binarie) tende a convergere in un'unica grande famiglia, attirata dalla forza catalizzatrice delle console della "nuova generazione". La predisposizione per l'on-line gaming, l'e-commerce e l'e-distribution spalanca le porte a nuove forme di distribuzione/fruizione del videogioco e non solo (si pensi ai giochi a struttura episodica, all'interazione fra i giochi on-line ed off-line, ai demo on demand, al pay per play), suggerendo più o meno inquietanti interrogativi su come e soprattutto a cosa giocheremo da qui a cinque anni. A voi il compito di avanzare ipotesi e previsioni...

Il Giappone ha sempre dimostrato di essere più intelligente di noi, e infatti quali sono le software house che hanno fatto la storia dell'entertainment?

Stefano

Salve a tutti, devo fare i complimenti a tutti quelli che scrivono in questo giornale, siete veramente bravi, io sarò un deficiente in mezzo a dei poeti ma non importa, voglio dire lo stesso la mia opinione riguardo ad un argomento che ci ha rotto le scatole, ma che è molto grave: la pirateria. Lo so lo so, in redazione arriveranno migliaia di lettere su questo problema, ma vi consiglio di continuare a leggere, perché sto per dire cose che fino ad ora non ha mai detto a nessuno.

Perché i giochi masterizzati sono poco diffusi in Giappone? Bella domanda direte voi, e avete ragione. Le risposte possono essere molteplici e tutte quante diverse, ma quella che secondo me si avvicina di più alla realtà è questa: loro sono più civili di noi.

E' inutile che lo neghiamo, è la verità, da sempre noi europei siamo degli idioti in confronto al popolo con gli occhi a mandorla, da sempre siamo più disgraziati, inquiniamo l'ambiente come fossimo maiali, e loro invece possono benissimo essere confrontati ad angeli.

Noi del vecchio continente vogliamo sempre le cose belle al minor prezzo e senza un minimo di sacrificio e mi fermo qui perché altrimenti diventerei noioso e forse lo sono gia.

Il Giappone ha sempre dimostrato di essere più intelligente di noi, e infatti quali sono le software house che hanno fatto la storia dell'entertainment?

Riassumiamo a grandi linee: Nintendo, casa giapponese, Sega idem, Sony, stessa identica cosa. E ora tocca ai giochi, quali sono i migliori giochi per PlayStation? **Metal Gear Solid** di Konami, giapponese, **Tekken** di Namco, casa giapponese, **Final Fantasy VII** di Square, casa giapponese...

Penso che non ci siano dubbi: e poi ci lamentiamo perché le locazioni per il mercato occidentale sono vergognose...

Fanno bene, è quello che ci meritiamo!

Sarà anche vero che ci considerano come dei burattini che non capiscono niente, ma la causa è solo ed esclusivamente nostra.

Loro devono insegnarci tante cose e noi faremo fatica ad impararle, anzi sarà impossibile perché con la società in cui ci troviamo, non li accetteremo mai come maestri.
Stefano

Sul minor tasso di civiltà del popolo italiota rispetto a quello nipponico non si discute, ma l'elogio incondizionato del popolo dagli occhi a mandorla mi pare eccessivo.
Nell'elencare i prodotti di successo realizzati nel Paese del Sol Levante dimentichi quelli di provenienza occidentale, anch'essi meritevoli di menzione. Basta ripercorrere brevemente l'epoca Amiga per rendersi conto di quanto l'Europa abbia contribuito in maniera determinante allo sviluppo e al progresso dell'industria videoludica. Basta dire qualche nome (Andrew Braybrook, Richard Garriot, Jeff Minter, Peter Molyneux, Geoff Crammond) perché l'occhio della memoria si affacci su titoli come* Paradroid, Ultima, Iridis Alpha, Populous *o* Stunt Car Racer, *una porzione infinitesimale dell'ottima produzione videoludica occidentale anni ottanta.
***La situazione non cambia considerando il presente. Titoli eccellenti come* System Shock 2,

Commandos, I-War, Half Life o Homeworld, ***rafforzano in me la convinzione che non solo i giapponesi non siano "superiori" a noi, ma che la loro filosofia produttiva si basi prevalentemente sullo sfruttamento di concept di derivazione arcade (si pensi alla pletora di picchiaduro e racing game prodotti in Giappone) o addirittura "presi in prestito" dall'occidente (si pensi, in questo caso, alla serie* Resident Evil *e alle sue imbarazzanti similitudini con* Alone in The Dark *di Infogrames). Badate, non dico che i giapponesi siano inferiori agli occidentali (basta considerare che la miglior simulazione calcistica in assoluto è targata Konami...). Sono solo diversi, o meglio, privilegiano concept videoludici differenti, con differenti scopi, pensati per soddisfare differenti esigenze. Ma questa dicotomia concettuale può sfuggire ad alcuni, soprattutto a chi ignora sistemi di intrattenimento elettronico alternativi alle console (i PC, per inciso) e tende pertanto ad identificare in quest'ultime l'unico veicolo dell'esperienza videoludica. A questo punto sarebbe interessante domandarsi perché la produzione ludica occidentale "di qualità" si concentri prevalentemente sui personal computer laddove quella nipponica preferisce indirizzarsi sulle console. E (facendo un passo avanti) chiedersi se con l'avvento dei nuovi sistemi a 128-bit le cose non cambieranno.*

A tal proposito vi lascio quindi con una notizia che potrebbe farvi riflettere: Peter Molyneux ha annunciato che* Black&White *sarà il suo ultimo progetto per PC e che d'ora in avanti si dedicherà elusivamente allo sviluppo di videogiochi per le console della prossima generazione. Cosa sta succedendo?

Cara redazione di **Super Console**,
mi chiedo (e vi chiedo) perché in Italia l'uscita di nuove console venga accolta con tanta freddezza laddove i giapponesi sono disposti a trascorrere una notte all'addiaccio pur di essere fra i primi a mettersi sottobraccio il "nuovo mostro" partorito dalla tecnologia ludica.

Credo che la risposta a questo interrogativo aiuti a comprendere il motivo per cui l'Europa (ma soprattutto l'Italia) è considerata il terzo mercato dei videogiochi.

Secondo voi, mitici redattori di **Super Console**, si potrà un giorno assistere qui da noi a scene di euforia collettiva per l'uscita di una console nuova o dovremo per forza andare in Giappone per vivere un'esperienza mitica come questa?

Ivan "Ivancibertronico" Cafaro

Vi svelerò un segreto: i giapponesi non appartengono alla razza umana. Prima di tutto sono bassi, gialli, ed hanno gli occhi a mandorla. Giocano a 10 centimetri dallo schermo, si vestono in modo strano e si nutrono di pesce crudo. E poi realizzano quei mostri tecnologici travestiti da console e che solo una razza superiore alla nostra può concepire (a tal proposito c'è chi giura di aver visto Ken Kutaragi sbarcare da un disco voltante dopo aver volteggiato per qualche minuto sul celo di San Paolo, Brasile. Pochi minuti prima il medesimo disco volante era stato avvistato sui cieli di Parigi, Mosca e Il Cairo.)

Scherzi a parte, i giapponesi non sono "normali". Gli otaku poi, sono dei veri degenerati. Prendete ad esempio la commercializzazione di* Dead or Alive 2 *e* Tekken Tag Tournament *dello scorso 30 marzo.

Ho assistito e (ahimè) partecipato a quella "euforia collettiva" (sebbene di euforico nell'aria ci fosse ben poco. I giapponesi raramente esternano le loro emozioni in pubblico). Sono stato in fila per 3 ore pur di procurarmene una copia (considerata l'estensione della coda temevo scorte limitate) e sapete una cosa? Non ce n'era affatto bisogno. I giochi erano sempre lì, nei negozi di tutta Akihabara, disponibilissimi in gran quantità, nei giorni a seguire. Allora perché fare la fila? Me lo chiedo ancora. Certo, il 4 marzo il rischio di restare a corto di PlayStation2 giustificava in qualche modo le sofferenze notturne patite dagli otaku, ma il bello è che non si tratta di un caso eccezionale (sebbene i numeri lo siano). I giapponesi fanno la fila sempre anche se non v'è alcun rischio di sold out. Credo che questa tendenza alla sofferenza (ravvisabile anche nei programmi televisivi a sfondo masochistico – tipo Mai dire Banzai – ancora in voga in Giappone) aiuti loro ad accrescere l'appagamento derivante dall'acquisizione dell'oggetto del desiderio. Credo che in fondo soffrano per provare piacere. Credo, ma non ne sono sicuro. Forse è un'abitudine dal significato più profondo che, mi perdonerete, non sono in grado di discernere. Così come non sono in grado di dire se sia meglio o peggio che resti confinata al solo territorio giapponese...

CARO NEMESIS DIVINA...

[...]
Va bene che è di moda essere spregiudicati, ma dire che *"Dio è frutto della stupidità e della superstizione"* denota un'evidente mancanza di bon ton. Il fatto che spesso le autorità religiose cattoliche mostrino scarso rispetto per le altre scelte di culto non ti abilita comunque a tale intolleranza.

Ma veniamo alla musica. Per dimostrare la maggiore creatività della "cultura bianca" hai menzionato la complessità della classica e della metal. Però, mi corregga se sbaglio, creatività e complessità non sono propriamente sinonimi, senza contare che, in quanto ad inventiva, i musicisti di "razza nera" non sono secondi a nessuno. Se invece era tua intenzione paragonare i virtuosismi tecnici dei compositori classici e dei metallari con quelli tecnologici dei programmatori, ti invito a visionare le partiture di molti soli jazz. L'ingegno e la competenza musicale di artisti del calibro di Charlie Parker e Clifford Brown sono gravemente offesi se confrontati con le insulse evoluzioni dei chitarristi che tu probabilmente veneri.

Chiudo con un'annotazione: nel corso della tua lettera hai di fatto ammesso di essere razzista e ti rendo onore per la franchezza; avrai tutta la mia stima quando ammetterai anche di essere completamente rincitrullito!

Luca Pellicciolì

Caro Fabrizio,
complimenti per la tua rubrica **Retrogaming**. È davvero interessante. Nonostante ciò, IMHO si potrebbe fare di più. Non chiedo di concederle più spazio, ma dovresti parlare poco meno dei coin-op, che spesso non si trovano neanche nelle sale giochi più antiquate, e prendere in considerazione le console più recenti, such as SNES e le vecchie console SEGA. Infatti credo che il divertimento tratto da un videogame sia inversamente proporzionale agli anni che lo stesso porta sul groppone. Ti faccio un esempio: per me **Final Fantasy VI** è il migliore della serie, mi piace molto anche il settimo episodio, ma ritengo l'ottavo il peggiore (trama, personaggi, ambientazioni, and so on). Nonostante ciò, ritengo che il quarto e il quinto siano meno appetibili rispetto a questi ultimi tre, in quanto la grafica (che, IMO è irrilevante in un RPG, ma per molti può essere molto attraente) è scarna, così come la trama, poco interessante sopratutto quella del quinto. Ecco però che i primi tre superano la soglia della decenza. Vedi, la trama di tutti e tre sicuramente non è adulta o stimolante, la grafica non attrae minimamente e i personaggi sono troppo stereotipati (approfondimento psicologico 0).

In definitiva il succo della lettera è che, a mio parere, la tua già splendida rubrica sarebbe molto più seguita se trattasse di console a 16 bit, ma anche a 8. Tutto sommato ricorda che tra poco giocare con la play verrà considerato **Retrogaming**, quindi... ^_^

Ok, mi aspetto a breve qualche articolo sui grandiosi RPG presenti sullo SNES (Lufia, Terranigma, Zeldone!!, ecc.). Ancora complimenti a te e a tutta la redazione, che rende ogni mese **Super Console** una rivista davvero fantastica (voglio vedere il capolavoro che sfornerete a giugno!).

Saluti a Marcello.

Andrea "Fei" Mondello

Ricambio il saluto, caro Andrea e mi assumo l'onere di risponderti al posto di Fabrizio che, come capirai dall'assenza di* Retrogaming *sul numero che hai per le mani, non lavora più per* Super Console*.... ci sei cascato eh? Scherzavo. In verità Fabrizio non ha avuto modo di contribuire a questo numero (né il tempo per rispondere alla tua e-mail con la dovuta calma) per "sopraggiunti impedimenti" che non mi pare corretto pubblicare in questa sede (niente di grave comunque, non allarmatevi).

In qualità di consulente tecnico di codesta rivista posso però avanzare una risposta in merito alle tematiche trattate in* Retrogaming*, con il benestare di Fabrizio (che spero non me ne vorrà).

Al di là dei giochi in se,* Retrogaming *affronta la cronistoria degli eventi tecnoludici passati "dall'alto" senza indugiare troppo sui singoli prodotti che hanno visto la luce su questo o quel formato, ma concentrandosi piuttosto su quelli che hanno fatto la storia con la esse maiuscola. Il numero di gennaio, con il suo racconto della "epopea di* Pac Man*" ne è un esempio. Ciononostante non è improbabile che il buon Pedrazzini prenda a cuore la tua richiesta dedicando qualche numero di* Retrogaming *alla descrizione di altre "epopee" e quella di* Zelda *potrebbe essere un altro bel esempio...

playFAQ

Frequently Asked Question

Q Scrivo in riferimento ad una risposta pubblicata nel PlayFAQ di marzo.

Nella domanda si chiedeva come si fa a capire se un videogame giri a 30 o 60 fps. La risposta: "*valutiamo a occhio e spariamo numeri a caso.*" Stando alle mie conoscenze della fisica, l'occhio umano acquisisce immagini con una frequenza di 1/27 di secondo.

Ciò significa che l'occhio "scatta" 27 fotografie ogni secondo. La successione di queste foto, se vediamo un filmato, fa si che si percepisca il senso del movimento. Per questo motivo, che un gioco giri a 30, 60 o anche 200 frame per secondo, non dovrebbe fare nessuna differenza, in termini di percezione del movimento, visto che l'occhio umano non ne può vederne più di 27 al secondo.

Faccio un esempio: Supponiamo che tu sia a cena con la tua ragazza di fronte a te. All'istante di tempo zero il tuo occhio scatta una prima foto della tua ragazza seduta. Passato 1/27 di secondo il tuo occhio ne scatta un'altra e la tua ragazza è ancora seduta di fronte a te.

Se per assurdo la tua ragazza fosse stata così veloce da alzarsi dal tavolo, andare alla toilette, rifarsi il trucco e tornare al tavolo nella medesima posizione iniziale, il tutto in meno di 1/27 di secondo, tu non ti saresti accorto di niente. Quindi se "tra uno scatto e l'altro" dei nostri occhi, un videogame ha 2, 10, o 100 frame addizionali, non fa nessuna differenza, semplicemente perché non riusciamo a vederli. Questo è quanto sono in grado di dire in base alle mie conoscenze della fisica (che ammetto potrebbero essere limitate). Che ne pensate?

QUESTO MESE: Se l'occhio umano può percepire al massimo 27 fotogrammi al secondo come è possibile stabilire "a occhio" se un gioco gira a 30 o 60 fps?

A ***Per quanto riguarda il numero di frame al secondo di una sequenza animata (film, videogioco, cartone animato, telegiornale) su uno schermo (cinema, TV, monitor) è necessario un chiarimento generale. I dispositivi di visualizzazione rappresentano l'immagine mediante una successione più o meno rapida di fotogrammi (frame). Per il cinema (pellicola in celluloide proiettata mediante raggio luminoso) l'aggiornamento, ossia il frame rate, è di ventiquattro fotogrammi al secondo. Tale valore dipende dalla velocità di scorrimento della pellicola davanti al fascio luminoso.***

Nei televisori a tubo catodico il discorso è diverso. L'immagine è visualizzata mediante la successione ad alta velocità di venticinque (trenta per il formato NTSC) fotogrammi costituiti da cinquanta semiquadri (field). Ciò rimane costante per qualsiasi cosa si visualizzi (un cartello fisso, un'azione sportiva veloce oppure un video musicale con l'effetto "strobo"). L'immagine verrà sempre aggiornata (refresh) 50 volte al secondo anche se giochiamo ad un videogame per Saturn che "gira" a tre (3) fotogrammi al secondo. Se al posto di Saturn si collega al TV PlayStation2, sarà possibile raggiungere il "limite" di refresh del dispositivo utilizzato, in questo caso il televisore. Anche se PS2 visualizzasse 670 frames/sec, ne saranno visualizzati realmente sul TV sempre e solo 50 poiché quest'ultimo aggiorna l'immagine ogni 1/50 di secondo. Per i monitor dei PC la situazione è simile. Le differenze principali sono l'elevato refresh (100 hz e oltre) e l'assenza di interlacciamento, fattori che rendono i giochi PC sempre un po' più "scattosi" rispetto a quelli per console. Proprio come avviene sui TV, se la scheda 3D ha un refresh di 100hz (100 frames/sec), un gioco che "gira" a 75 fps sembrerà "scattoso", mentre non sarà possibile notare differenze tra 100 e 6500 fps (oltre al surriscaldamento della CPU).

Da un punto di vista prettamente fisico, inoltre, la tua analisi risulta imprecisa.

Il fattore critico da tenere in considerazione è la capacità di risoluzione temporale dell'occhio, detto FCF. Si tratta del valore minimo di aggiornamento della vista. Al di sotto del FCF ciò che si osserva perde la caratteristica di continuità. Mi spiego: supponiamo di sabotare un proiettore da cinema (24 fps) facendolo girare più lentamente, diciamo a 10 fps. Ciò che vedremo non è un filmato "scattoso" ma nitido, bensì un'immagine che "salta" e "traballa". L'effetto ricorda i canali televisivi che "saltano", ovvero perdono sincronismo. Tale inconveniente avviene poiché 10 fps sono al di sotto della soglia FCF. Se invece con un proiettore ben funzionante visualizziamo (a 24 fps) una sequenza a 3 fps, si vedrà un'animazione poco fluida ma "fissa", senza sussulti.

In base a queste considerazioni, cerchiamo di comprendere perché la tua obiezione è fallace: l'occhio umano non può determinare il frame rate "in assoluto" ma può determinare, con un po' di esperienza, quanto esso si avvicini ai limiti di frequenza massima del mezzo visivo. Pertanto se su un TV PAL (50 hz) ammiriamo un game PS2 perfettamente fluido, possiamo dichiarare con certezza che esso "gira" a 60 fps. Nel caso di alcuni rallentamenti (vedi* Street Fighter EX3*) sarà l'esperienza del recensore a determinare lo scostamento percentuale dal valore massimo di sessanta fotogrammi al secondo.

E' possibile d'altronde non percepire tutti i frame visualizzati da un mezzo, ma ciò avviene solo quando il frame rate supera di molto il valore di refresh del mezzo stesso (TV, cinema).
(Si ringraziano Adriano ed Ario Avecone per la consulenza)

Q **Final Fantasy X** di Squaresoft sarà su DVD o su molteplici CD?

A ***Considerando l'enorme capienza di un DVD-ROM non avrebbe senso produrre un gioco su più CD-ROM. Il costo di masterizzazione di un singolo DVD-ROM è leggermente superiore a quello di un singolo CD-ROM, ciononostante risulta più conveniente adottare il primo formato piuttosto che il secondo se il gioco richiede più di 640 Mega. Produrre in serie un solo DVD-ROM costa infatti meno di due o tre CD-ROM. Senza contare il risparmio in termini di confezionamento.***

Q Quali sistemi home teather sarà possibile collegare sulla PS2 europea? Il 5.1 della Cambridge Soundworks andrà bene? Oppure bisognerà aspettare periferiche ufficiali marcate Sony?

A ***PlayStation2 si può collegare ad amplificatori sonori in due modi:***
a) attraverso l'uscita analogico stereofonica (nel qual caso si potrà beneficiare al massimo del Dolby Pro Logic)

a cura di marcellocangialosi

b) attraverso l'uscita ottico digitale posta sul retro della console (per godere appieno del suono cristallino offerto dai formati Dolby Digital o DTS). Il DTT 2500 di Cambridge Soundworks per PC (a cui credo ti riferisca) non è fornito di ingresso ottico digitale pertanto è possibile collegarvi PlayStation2 solo attraverso le uscite analogiche. Non a caso, la stessa Cambridge Soundworks ha recentemente commercializzato in Giappone il nuovo PlayWorks 2500 (apparentemente identico al DTT 2500, ma dotato di ingresso ottico), un amplificatore Dolby Digital economico (costa 41mila yen circa) pensato proprio per la neoutenza PlayStation2 (da cui il nome PlayWorks). Al di là dei prodotti CS, ne esistono altri altrettanto economici prodotti da altre case (per esempio, l'Audio Storm PST di Gallant), ma la loro distribuzione è ancora limitata entro i confini nipponici.
Con ogni probabilità li vedremo in vendita nei negozi italiani in tempo per la commercializzazione di PlayStation2 in Europa.

Q Riguardo alla compatibilità della nuova console Sony non mi è chiaro se essa si estenderà anche alle periferiche di gioco: in particolare mi interesserebbe sapere se potrò utilizzare il mio joystick "arcade" della Namco (quello con i tasti gialli, per intenderci) e la GunCon, della stessa casa produttrice.

A ***Entrambe le periferiche di Namco sono compatibili con PlayStation2.***
Considera però che per usare GunCon dovrai procurarti un adattatore AV per sopperire alla latitanza di un'uscita videocomposita sulla console.

In foto due dei sistemi Dolby Digital a basso costo prodotti per PlayStation2. L'Audio Sotrm PST ne riprende addirittura il design, tant'è che la ditta produttrice (Gallant) è in causa con Sony...

BLACK BOX
WWW.BLACK-BOX.IT
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
BLACK BOX
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

SVENDIAMO !!!
1^ GRANDE SVENDITA DI PRODOTTI PER PLAYSTATION,
SOFTWARE PC - NINTENDO - DREAMCAST
DAL 15 MAGGIO 2000 FINO AD ESURIMENTO MERCE X RINNOVO LOCALI
RICHIEDI ON LINE, IL LISTINO DEI PRODOTTI IN OFFERTA !!!
SCONTI FINO ALL'80% SU SOFTWARE E ACCESSORI

BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
black-box@black-box.it

OuterWorlds

■ DREAMCAST ■ NINTENDO 64 ■ [illegible] ■ DOLPHIN ■ X-BOX ■ PORTATILI ■ OTHERS

hanno collaborato: **Erik Pede**, **Ivan Fulco**, **Massimo Rovatti**, **Francesco Matarrese**

STRATEGIE SEGA

È decisamente temp[illegible] sul fronte orientale q[illegible] dare il via alle danze è stata la s[illegible] della softco di **Sonic**, che ha annunciato una [illegible] delle spese per l'anno fiscale in corso: [illegible] dovreb be avvicinarsi ai 30 miliard[illegible] mirati all'ottenimento dell'agogn[illegible] Sega insegue con caparbietà ancor[illegible] massicce perdite fatte registrare nell'[illegible] apparentemente fissate sulla ragguard[illegible] miliardi di yen). Nessuna informazione specifica su tempi e modi di applicazione delle riduzioni nelle spese è stata ancora rilasciata, ma si dice che i settori relativi [illegible] allo sviluppo e quelli dedicati [illegible] promozione saranno sicuramente [illegible] All'incremento dei profitti [illegible] recente espansione della [illegible] co, iniziata con l'apertura di [illegible] all'introduzione di Dream[illegible] online in Asia; a testimo[illegible] questo mercato e della [illegible] notevolmente i tempi di [illegible] nazioni asiatiche della regio[illegible] chi di maggior successo [illegible] diffuse nella zona. Sega of Americ[illegible] annunciato in pompa magna la creazione della nuova compagnia indipendente Sega.com, guidata da Brad Huntting e spalleggiata da SoA con una campagna pubblicitaria da [illegible] milioni di dollari. Il pezzo forte di Sega.com sarà [illegible] service-provider SegaNet, ovvero [illegible] nirà agli utenti la possibilità di navigare su internet, accedere ai classici servizi di posta elettronica e chat e, ovviamente, giocare in rete; il sito web di Sega fungerà da portale per lo sfruttamento delle risorse offerte dalla compagnia che, oltre ad appoggiarsi ad un vasto set di connessioni di tipo standard (sviluppate in collaborazione con i professionisti di GTE Internetworking, già partner di Yahoo! e del Los Angeles Times), implementerà in futuro una propria rete a larga banda. Le prestazioni del network dedicato al gioco online saranno esaltate dalle nuove routine scritte da Sega allo scopo di ridurre al minimo i tempi di latenza: note agli sviluppatori col nome KAGE, tali routine permetteranno agli utenti di giocare senza problemi di fluidità e ritardo nella risposta anche con il modem a 56K attualmente fornito in bundle con Dreamcast. Dove Sega ha davvero dato sfoggio della propria aggressività, comunque, è nella politica commerciale adottata per SegaNet, incentrata sulle agevolazioni economiche concesse alla clientela. Sottoscrivendo un abbonamento di due anni, infatti, gli utenti riceveranno in omaggio un Dreamcast con relativa tastiera, mentre coloro che al momento della stipula del contratto risulteranno già in possesso della macchina a 128 bit di Sega avranno una tastiera in regalo e un assegno del valore di 200 dollari, pari al prezzo della console. SegaNet debutterà negli States il 7 settembre 2000 e sarà estesa al Canada entro la fine dell'anno; i primi titoli studiati appositamente per l'uso sul nuovo network usciranno nel corso dell'autunno e risponderanno ai nomi di **Quake III: Arena**, **Phantasy Star Online**, **NFL 2K1** e **NBA 2K1**. Tutto tace, al momento, per quanto riguarda l'Europa...

POWER STONE 2

Formato: Dreamcast
Casa: Capcom
Sviluppatore: Interno

Osannato dalla stampa specializzata di tutto il mondo e leggermente sottovalutato dal pubblico occidentale, probabilmente confuso [illegible] titoli disponibili al lancio di Dreamcast, **Power Stone** è senza ombra di dubbio uno dei picchiaduro migliori per il 128 bit Sega tra quelli appartenenti alla cosiddetta prima generazione. Scontata, quindi, la volontà da parte di Capcom di cambiare il minor numero di elementi possibile nella transizione dal primo **Power Stone** al secondo, recentemente uscito in Giappone e caratterizzato da una caotica modalità per quattro giocatori che costituisce in pratica la novità principale di questo sequel. Il gameplay di **Power Stone 2** è molto simile a quello del predecessore, rispetto al quale mette in maggior risalto l'utilizzo degli oggetti [illegible] arene (oggetti a cui è dedicata [illegible] te di crearne di nuovi mescolando [illegible] acquistati o ottenuti sul campo) [illegible] tempo stesso

[illegible] segu to [illegible] pie- [illegible] e i livelli si [illegible] in modo dif- [illegible] e sono più visibilmente più grandi di quelli del primo **Power Stone**, nonché più ricchi in quanto a interattività e dotati dell'interessante capacità di mutare nel corso dei combattimenti. La meccanica di gioco rimane comunque semplice ed estremamente immediata in virtù del ritmo elevatissimo e del ridotto numero di colpi a disposizione dei lottatori, nel cui novero figurano (inizialmente) gli eroi di **Power Stone** e quattro nuovi personaggi. Il lato tecnico, dal canto suo, è decisamente pregevole in particolar modo per quanto riguarda la grafica, pulita e molto dettagliata, che presta il fianco a qualche critica a causa degli sporadici rallentamenti e dell'eccessiva distanza di alcune inquadrature che, pur essendo rese obbligatorie dalla presenza di quattro sfidanti su schermo, confondono spesso le idee. Restando in tema di critiche non si può fare a meno di menzionare l'orribile livello finale e l'altrettanto orribile boss inserito da Capcom al termine del gioco, la cui appetibilità diminuisce istantaneamente qualora si osi pensare per un solo istante a questi due fattori. È inoltre parzialmente deludente la decisa sterzata operata dai designer in direzione del caos assoluto, che in alcuni frangenti abbassa al minimo storico i valori di tecnica e abilità richiesti al giocatore in favore di un semplice pestaggio sui tasti.
Bottom Line: Un buon gioco, ma con qualche caduta di stile. Ottimo per le serate con gli amici, meno attraente se si è soli in casa.

BRIEFS

SEGA

Stando a quanto affermato dai suoi stessi portavoce nel corso di una recente conferenza, SNK focalizzerà d'ora in poi i propri sforzi nella produzione di giochi per PlayStation2 e X-Box. La nota softco nipponica, che ha rivelato di aver già avviato la produzione di due titoli per la macchina Sony e la pianificazione di altri prodotti per l'attesa console Microsoft, potrebbe quindi abbandonare del tutto lo sviluppo di videogiochi per Dreamcast, anche se questa possibilità appare attualmente piuttosto remota.

È stata fissata per il 30 maggio la partenza del servizio Dream Library per gli utenti Dreamcast residenti in Giappone, che grazie al nuovo software di accesso ad internet Dream Passport 3 (completo di un apposito programma di emulazione) potranno far girare sul proprio 128 bit Sega un'interessante rosa di vecchi titoli per Megadrive e PC-Engine. I primi tre giochi disponibili saranno **Flicky**, **Puyo Puyo** e **Columns** e non richiederanno il pagamento della quota necessaria per scaricare le ROM che verranno pubblicate in seguito, tra cui figureranno i due **R-Type**, **Shining Force 1** e **2**, **Vigilante**, **Super Volleyball**, la serie **Streets of Rage** e **Ghouls'n Ghosts**.

L'innegabile momento di crisi attraversato dai giochi da bar non sembra preoccupare Sega che a partire da luglio sperimenterà una rete di connessioni a fibre ottiche in quattro sale giochi di Tokyo. La costosa tecnologia utilizzata per i collegamenti, realizzati in collaborazione con Tokyo Telecommunication Network e PNJ Communications, vanterà una velocità massima di trasferimento dei dati pari a 1 Gbps e verrà estesa ad un'altra ventina di sale giochi nipponiche entro il 2001.

Le recenti operazioni finalizzate al definitivo rilancio di Sega of America non si sono limitate al varo della compagnia Sega.com, ma hanno interessato anche lo staff della stessa SoA. All'elezione del nuovo presidente Peter Moore, già responsabile per lo spettacolare debutto statunitense di Dreamcast, hanno fatto seguito le promozioni di Shinobu Toyoda, Chris Gilbert e Neal Robinson, che assisteranno Moore rispettivamente nell'elaborazione dei contenuti, nella stesura delle strategie di mercato e nel mantenimento delle relazioni con gli sviluppatori esterni.

NINTENDO

Si prospettano nuove beghe legali per Nintendo, accusata dalla Commissione Europea di aver cooperato con i suoi distributori nel Vecchio Continente (inclusa l'italiana Linea GIG) allo scopo di dare vita ad una sorta di "cartello" atto a mantenere artificialmente alti i prezzi delle macchine prodotte dalla ditta nipponica nonostante la tendenza al ribasso dettata dalle leggi di mercato. Il controllo sulle cifre richieste agli acquirenti sarebbe stato esercitato tramite la prevenzione delle importazioni e delle esportazioni delle console tra un Paese e l'altro: una tattica che potrebbe costare cara a Nintendo, che in caso di conferma delle accuse dovrebbe pagare multe per un valore massimo pari al 10% dei suoi incassi annuali.

PC

Daikatana, sparatutto di John Romero diventato leggenda più per i suoi ritardi che per i suoi meriti, pare finalmente giunto ai blocchi di partenza. Nell'ultima versione dimostrativa rilasciata da Eidos, all'interessante modalità di gioco in "party" fa da contraltare un'impostazione sin troppo tradizionale e un motore poligonale che impallidisce di fronte alle meraviglie degli FPS dell'ultima generazione.

La conversione su PC di **Metal Gear Solid** pare ad uno stato piuttosto avanzato: in casa Konami assicurano che il titolo subirà un sostanziale miglioramento grafico e conterrà anche alcune, misteriose, "sorprese"...

Westwood ha annunciato che **Red Alert 2** perverrà sul mercato entro la fine dell'anno. Una delle caratteristiche più interessanti del titolo sarà la possibilità di avere come teatro degli scontri scenari davvero esistenti come New York.

Valve ha annunciato l'uscita delle nuove versioni dei suoi famosi e potenti editor: **Worldcraft 3** e **Half-Life SDK 2.0**. Entrambi, oltre a vantare nuove caratteristiche quali un tempo di rendering minore ed una migliore gestione delle texture, saranno anche più user-friendly rispetto ai predecessori, in modo da velocizzare il lavoro degli esperti e facilitare l'accesso agli apprendisti level designer.

THIEF II: THE METAL AGE [preview]

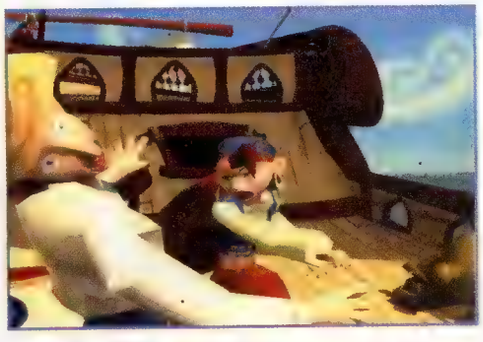
Formato: PC
Casa: Eidos
Sviluppatore: Looking Glass Studios

Looking Glass si è imposto nel mondo degli sviluppatori con una produzione ludica attenta all'innovazione e alla giocabilità, due elementi che difficilmente riescono a coesistere. Partendo da **Ultima Underworld** e passando per **System Shock** (il seguito rappresenta forse il miglior titolo PC del '99) e **Thief**, la qualità dei suoi prodotti si è meritata una risposta entusiastica dalla critica e dignitosa dal pubblico.
La trepidante attesa per l'uscita di **Thief II: The Metal Age** appare pertanto più che giustificata. A giudicare dalla versione dimostrativa provata da SC il titolo pare solido e caratterizzato da un'atmosfera peculiare e (grazie alla visuale in prima persona) estremamente coinvolgente: aggirare le guardie nascosti nell'ombra e colpirle alle spalle continua ad essere estremamente appagante. Gli ambienti di gioco, gestiti da una versione elaborata del Dark Engine 8il motore grafico), restituiscono in numerosi frangenti autentici momenti di tensione, acuiti da un'ottima implementazione degli effetti sonori, davvero adeguati e d'atmosfera.
Tutto questo, però, era presente anche nella versione originale. Le uniche vere innovazioni (oltre all'ambientazione, ora più "tecnologica") sono rappresentate dalla possibilità di zoomare grazie all'utilizzo dell'occhio biomeccanico del protagonista e di tenere sotto controllo aree lontane mediante una videocamera fluttuante. Allo stato attuale (ma ulteriori modifiche parrebbero da escludere), più che un seguito il gioco pare un add-on di **Thief** e gli stessi sviluppatori ammettono che le principali novità siano rappresentate dalle nuove missioni che il "nostro" ladro deve portare a compimento, aiutato da alcuni inediti strumenti. Salvo sorprese, dunque, questo **Thief II** si preannuncia come un ottimo titolo, capace di stupire con la sua meccanica di gioco particolarmente ponderata chi non abbia mai giocato il prequel, ma forse un po' deludente per chi, galvanizzato dall'originale, da questo titolo si aspettasse molto di più.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND [preview]

Formato: PC
Casa: LucasArts
Sviluppatore: Interno

Tutto ebbe inizio dieci anni fa, quando un allampanato individuo di nome Guybrush Threepwood dichiarò il sogno della sua vita: diventare un pirata. Allora, chiunque fosse dotato di PC (o Amiga) si scoprì intento a risolvere enigmi dalla logica assolutamente distorta, catapultato in un mondo in cui la soluzione migliore era sicuramente quella più demenziale. **The Secret of Monkey Island**, insieme ai suoi due seguiti, rappresentava quanto di meglio (o, quantomeno, di assurdo) il panorama delle avventure grafiche potesse offrire. In tempi in cui l'estinzione di tale genere dalle scene della comunità videoludica pare un dato di fatto, l'ultima press release LucasArts ha rivelato una piacevole sorpresa. A fine anno, infatti, Guybrush tornerà più in forma che mai (così si spera) anche se con qualche anno in più e, soprattutto, (chi ha giocato al terzo episodio già lo saprà) una moglie, la bella governatrice Elaine. **Escape from Monkey Island** trae principio proprio dal ritorno dalla luna di miele dei due protagonisti: Elaine scopre di essere stata dichiarata morta ed esautorata dalla sua carica da un tale Charles L. Charles (la "elle" puntata non starà mica per Le?) e si impegna in una nuova campagna elettorale, mentre Guybrush è libero di affrontare nuove vicissitudini all'insegna, ovviamente, della comicità più assurda. L'umorismo strampalato caratteristico della serie è garantito considerato il team di sviluppo a capo del progetto, lo stesso di un altra classica, dissennata avventura: **Sam and Max Hit the Road**.
Sul piano meramente estetico, il gioco vanterà il medesimo look cartoonesco del terzo episodio, appoggiandosi ad una versione migliorata dello stesso motore 3D di **Grim Fandango**. A tale proposito, alcuni tra i fan più "integralisti" probabilmente si stracceranno le vesti, così come avvenne in occasione del cambiamento di interfaccia occorso nel terzo episodio, ma il passaggio alla terza dimensione (oltre ad essere inevitabile) potrebbe offrire invece nuove soluzioni ad una serie che nel surreale ha uno dei suoi punti di forza.

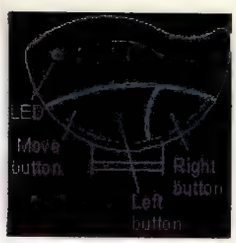


CATEYE FINRING: IL MOUSE CHE SI PORTA AL DITO

Dopo avere perso il filo e la palla, il mouse perde anche il tappetino. L'ultima rivoluzione in fatto di topi per computer arriva da Taiwan e segna l'abbandono definitivo del mouse pad come naturale corredo della tastiera. Prima Logitech con la sua linea di mouse cordless, poi Microsoft con il mouse con microcamera e privo della consueta sfera scorrevole, adesso BossWave con CatEye FinRing. Il nome deriva dalla forma, che ricorda quella di un occhio di gatto (cat eye, anche se a me sembra più una foglia, ndr) e dal fatto che il singolare mouse si infila, proprio come un anello (ring), in un dito (finger) ed in particolare nel dito indice.

Il segreto del topo di Taiwan è rinchiuso in un accelerometro presente nel trasmettitore (cioè lo stesso mouse) che misura le variazioni gravitazionali sugli assi X e Y (ricalcolate da un chip DSP come variazioni angolari del polso) in relazione ai movimenti del polso dell'utente rispetto ad un piano orizzontale. Il mouse ha tre tasti, due dei quali equivalenti ai tasti destro e sinistro di un mouse convenzionale ed un terzo, il tasto "move", necessario per attivare\disattivare il sensore di movimento che altrimenti farebbe impazzire il cursore sullo schermo durante l'utilizzo della tastiera. Sostanzialmente, tenendo il FinRing tra l'indice ed il pollice ed attivando il tasto "move" con il mouse posto orizzontalmente, ogni rotazione verso sinistra, destra oppure verso il basso o verso l'alto del polso comporterà uno spostamento nella stessa direzione del puntatore sullo schermo. Ovviamente sarà necessario un breve periodo di apprendistato per entrare in confidenza col dispositivo in quanto movimenti troppo repentini del polso causano fibrillazioni incontrollate del cursore sullo schermo.

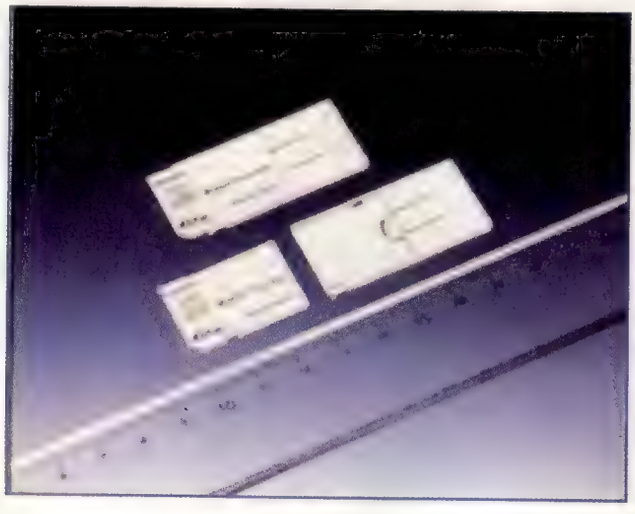
FinRing è un mouse cordless il cui ricevitore si collega al computer mediante la porta USB e pertanto oltre a non comportare ingombro di fili, risulta facile da installare ed ha una autonomia, con due piccole pile alcaline, di circa tre mesi considerando un utilizzo normale. E' disponibile in vari colori e non avendo sfere e parti meccaniche esposte, non richiede alcuna pulizia periodica. Infine

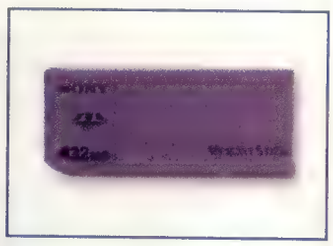


è indicato anche per giocare (sebbene la sua particolare fisionamia permetta di usare solo un dito - il pollice - e non due contemporaneamente - l'indice e il medio - rendendolo pertanto poco performante in giochi tipo Quake o Unreal Tournament) e non provoca la Sindrome del Tunnel Carpale, principale complicanza patologica legata all'uso prolungato dei mouse convenzionali e caratterizzata prevalentemente da formicolio e dolore alle prime dita della mano. Per saperne di più visitate il sito: http://www.pentagon-lab.com/finring/index.html.

SONY MINIATURIZZA IL MEMORY STICK

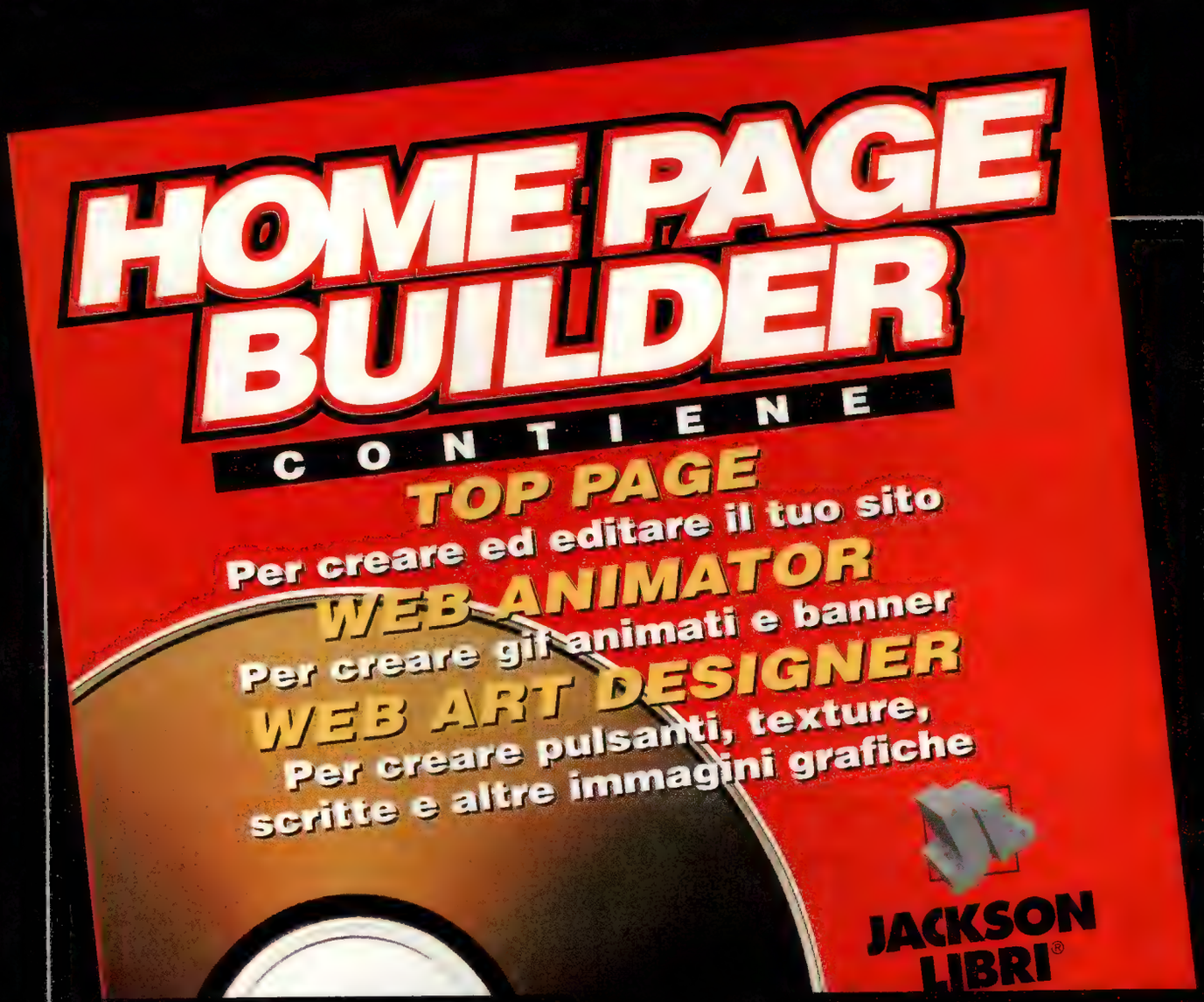
Non contenta delle dimensioni da chewingum del Memory Stick, introdotto nel lontano 1998 ed ormai impiegato in quasi tutti i suoi prodotti (dalle videocamere ai walkman, dai televisori ai telefoni cellulari), Sony ha deciso di ridurne di circa la metà le dimensioni, mantenendone inalterata la capacità (inizialmente di 32 o 64 megabyte) ed evolvendone il nome, provvisoriamente, in Memory Stick Duo. Compatibile con tutte le apparecchiature attualmente in commercio, mediante cartuccia adattatrice, la nuova barretta di memoria vedrà la luce nei primi mesi del 2001 ed avrà le dimensioni di 2x3,1 centimetri, uno spessore di 1,6 millimetri ed un peso di appena 2 grammi. Il transfer rate sarà di 1,5 Mb al secondo in scrittura e 2,45 in lettura. Inutile sottolineare gli enormi vantaggi in fatto di miniaturizzazione e design che derivano dall'introduzione di simili memorie in campo elettronico.





SHARP E SONY UNITI PER IL MAGNETO OTTICO DEL FUTURO

I due colossi giapponesi dell'elettronica hanno unito gli sforzi per sviluppare e distribuire, entro breve, un nuovo dischetto magneto ottico ad alta densità di appena 5,08 centimetri di diametro ed in grado di contenere fino a due gigabyte di dati. Ciò sarà reso possibile dall'adozione di un doppio laser in grado di registrare, su un supporto dello spessore di soli 0,5 millimetri, fino ad un gigabyte, adoperando una lunghezza d'onda di 655 nanometri (laser rosso), ed oltre due gigabyte di dati con una lunghezza d'onda di 405 nanometri (laser blu). Utilizzando un disco magneto ottico ad alta densità di 6,5 centimetri di diametro sarà teoricamente possibile raggiungere una capacità di memorizzazione di ben 4 gigabyte!
Ovviamente l'introduzione di tale tecnologia porterà enormi vantaggi contribuendo ulteriormente alla miniaturizzazione ed allo sviluppo di PDA (Personal Digital Assistant) meglio noti come computer palmari, macchine fotografiche digitali, videocamere e dispositivi di backup per PC. Casio Computer, Fujitsu, IBM, Mitsubishi Chemical Corporation, Pioneer Corporation, Philips Electronics e TDK Corporation sono stati tra i primi marchi ad appoggiare con entusiasmo lo sviluppo e la diffusione del nuovo formato che se dovesse concretizzarsi realizzerebbe le fantasie di numerosi autori di film di fantascienza. Non sembra lontano il giorno in cui avremo lettori CD e DVD delle dimensioni di un floppy da 3" 1/2 o anche meno!



IL TUO SITO INTERNET PENSATO E FATTO DA TE

Un sito fatto da te, secondo i tuoi gusti ma perfetto e assolutamente professionale. Oggi questo è possibile, con **Home Page Builder**, una potente suite di programmi IBM che ti permette di creare, progettare e realizzare il tuo sito in modo completo, dalle immagini di contorno al mantenimento e aggiornamento. Il CD-Rom ti permette, attraverso un semplice percorso autoassistito (wizard), di passare dalla scelta del tipo di sito all'inserimento delle immagini e dei testi, tutto con pochi clic. Inoltre puoi realizzare banner, gif animati, bottoni, texture e tutto il resto. E se la tua fantasia ha bisogno di un piccolo aiuto, puoi caricare i file già pronti e manipolarli come più ti piace, per ottenere un risultato finale perfetto e originale.

IN EDICOLA A SOLE 29.900 LIRE

CON HOME PAGE BUILDER HAI TUTTO IL NECESSARIO PER REALIZZARE COMODAMENTE A CASA QUALSIASI SITO

w w w . j a c k s o n l i b r i . i t

LA TUA GUIDA SICURA PER NAVIGARE SUBITO

Internet FACILE

Non credevo fosse così facile!

1 IN QUESTO NUMERO

Scegliere il prov

Mandare un messaggio En

Navigare su pagina Web

Scrivere e con Outlo

JAC LIB

INCLUSO NEL 1°CD-ROM

CLUB interfree

interfree è Internet gratis.
50 Mb di spazio web.
E-mail senza limiti di spazio.

570 POP attivi in Italia

OGNI SETTIMANA IN EDICOLA

FASCICOLO E CD-ROM A SOLE LIRE 12.900

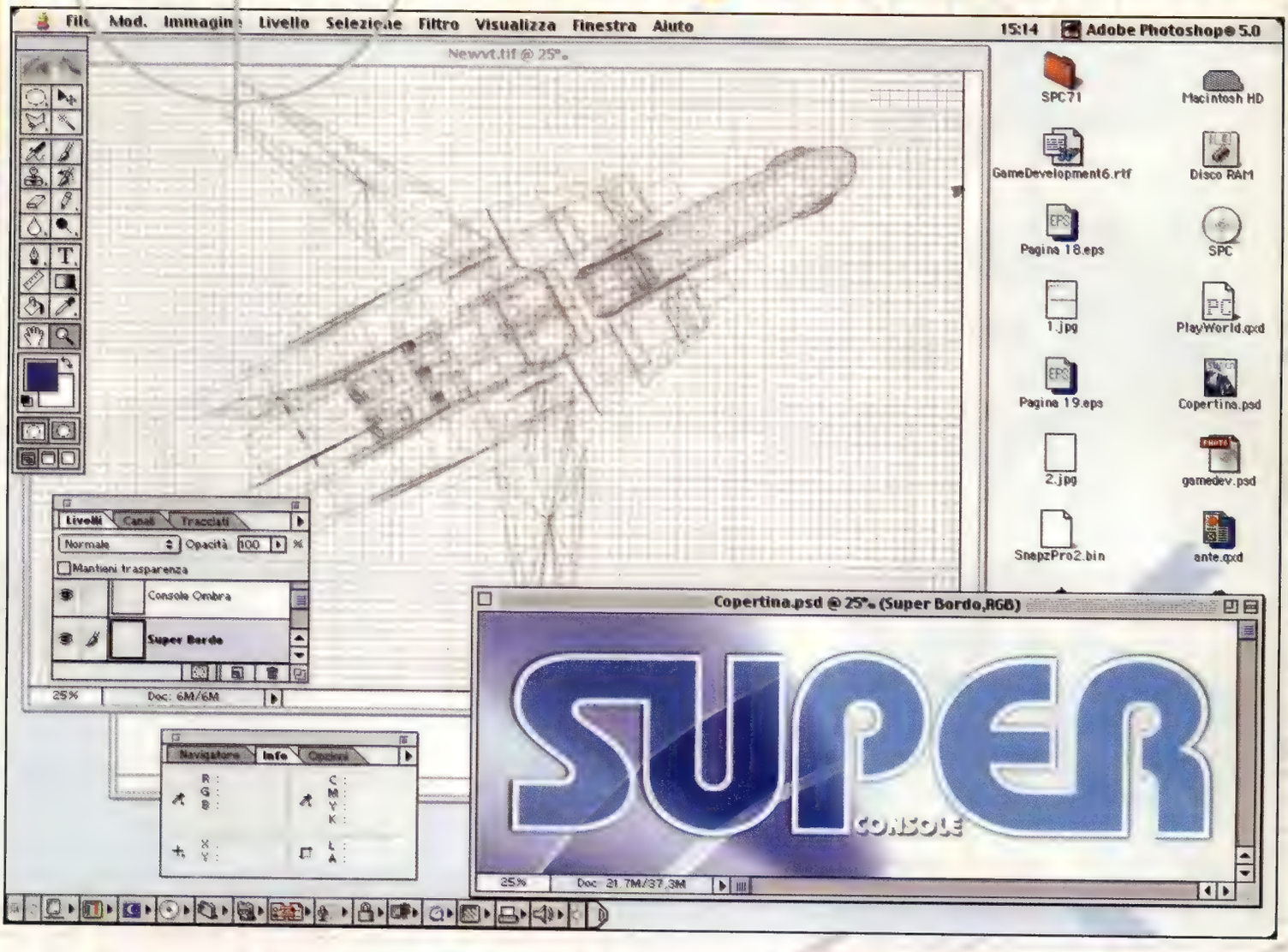
FINALMENTE SCOPERTA LA ROTTA PIÙ VELOCE PER NAVIGARE.

"Internet facile" è una guida rapida multimediale in autoistruzione in 12 fascicoli che ti conduce in modo semplice e completo, a conoscere e a utilizzare tutte le infinite risorse della Rete. Ogni lezione è composta da un CD-ROM con fascicolo: il CD-ROM contiene una lezione pratica e una sezione di "Programmi per Te" che ti offre 6 applicazioni per farti navigare meglio su Internet. Si tratta delle migliori applicazioni esistenti per sfruttare un particolare aspetto di Internet: telefonia, navigazione, chat, posta elettronica, newsgroup ecc. Il Fascicolo si compone di 3 sezioni. La Sezione teorica presenta la grande Rete, iniziando dai primi passi e introducendo agli usi più comuni. Nella Sezione "passo passo" vengono spiegate tutte le operazioni da compiere per eseguire un progetto. La Sezione "Programmi per te" contiene una spiegazione chiara, dettagliata e approfondita di una delle applicazioni fornite con il CD-Rom. Che tu sia un principiante o che voglia approfondire gli aspetti più nuovi e meno conosciuti della Rete, "Internet facile" è fatto per te.

JACKSON LIBRI

INTERNET FACILE. DIFFICILE FARNE A MENO

Game Development



Il software di sviluppo (parte terza)

I sistemi operativi e l'architettura ideale per i videogames

a cura di adrianoavecone

Nello scorso numero abbiamo descritto per sommi capi il funzionamento dei principali pacchetti di sviluppo software. Abbiamo analizzato gli strumenti per l'introduzione in memoria del codice e la sua esecuzione da parte del sistema. In questo e nei prossimi appuntamenti ci occuperemo degli elementi che costituiscono il "dietro le quinte" del game development. Inizieremo con i sistemi operativi che rappresentano le fondamenta software su cui si basano programmi, applicativi e videogiochi. Scopriremo le differenze tra sistemi operativi che "girano" su console, computer e coin-op. Ciò ci consentirà di comprenderne i principali vantaggi e le eventuali limitazioni.

DESCRIZIONE E FUNZIONALITA' DEI SISTEMI OPERATIVI

Il sistema operativo (S.O.) è un elemento basilare ed insostituibile in ogni elaboratore elettronico. Si tratta di un elemento software costituito da una serie di programmi, routine, librerie e dispositivi che vengono caricati in memoria all'avvio della macchina consentendone l'utilizzo e la funzionalità operativa. La funzione del S.O. è di "collante" tra l'hardware (processori, memoria, periferiche), il software (programmi, applicativi, giochi) e l'utente o il gruppo di lavoro.

Mediante il S.O. l'utente può accedere ai dispositivi hardware presenti nel sistema (ad esempio stampanti, dischi, memorie di massa, dispositivi di controllo e visualizzazione). Il S.O. consente di gestire ed utilizzare file e programmi, effettuare la manutenzione dei dati presenti nel sistema, modificare la configurazione della macchina e molto altro. In sintesi, il S.O. consente (o forse, dovrebbe consentiure) all'utente di utilizzare ogni parte del sistema con la massima semplicità ed efficacia. Operazioni come stampa, lancio di applicazioni, gestione dei file devono poter essere eseguite in maniera semplice e rapida. In questo modo è possibile ottimizzare la produttività ed azzerare i tempi morti di utilizzo.

Un'altra funzione importante di un S.O. è di standardizzare l'accesso alla macchina da parte dei programmi applicativi. In questo modo, ogni programma può accedere al sistema mediante procedure standard. Operazioni molto diverse fra loro come il caricamento di un file ed il disegno di un oggetto 3D su schermo, possono essere eseguite mediante chiamate dirette a procedure del S.O. semplificando in maniera notevole la scrittura di nuovo software e la creazione di applicativi e videogiochi.

VANTAGGI E SVANTAGGI PER I VIDEOGIOCHI

I videogiochi sono applicazioni software che richiedono uno sfruttamento massivo delle risorse e dell'hardware di sistema. Per questo motivo, il sistema operativo "alle spalle" di un videogame deve interferire il meno possibile nel suo funzionamento e, idealmente, favorire le prestazioni del codice. S.O. "pesanti", poco performanti ed instabili come Windows costituiscono in molti casi un fattore negativo dal punto di vista prestazionale.

Le macchine "casalinghe" dedicate ai videogiochi, al secolo le console, sono dotate di sistemi operativi dedicati. In

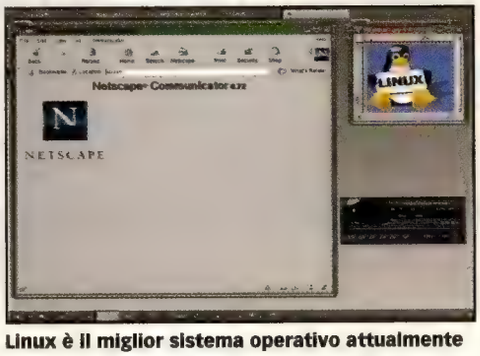
poche parole, i S.O. tipici delle console hanno la funzione di facilitare e rendere il più performante possibile l'esecuzione e la gestione dei videogiochi.
L'utente che acquista una console ha un preciso scopo: videogiocare (oddio, dopo l'avvento di Playstation2 e Dreamcast, con Internet da una parte e i DVD-Video dall'altra, gli scopi possono oggigiorno definirsi molteplici). Il sistema operativo necessario per il funzionamento della macchina non deve possedere particolari caratteristiche che agevolino l'interazione tra l'utente finale e l'hardware di sistema. Il suo ruolo principale (oltre a consentire il funzionamento della macchina) è di consentire agli sviluppatori un utilizzo dell'hardware il più semplice ed "appagante" possibile. Nonostante la grossa evoluzione tecnologica, i S.O. delle console hanno mantenuto una certa coerenza durante gli anni, fino all'avvento delle macchine dell'ultima generazione. Le caratteristiche di base di un S.O. per console fanno capo ad alcuni punti fondamentali. Uno delle più importanti è l'assenza del multitasking (capacità di eseguire più applicazioni contemporaneamente). Tutte le risorse del sistema sono indirizzate verso un unico obiettivo: l'esecuzione del codice alla massima velocità possibile. Ogni singolo componente della console è impiegato al cento per cento a far "girare" al meglio il videogioco in esecuzione. A differenza di quanto avviene sui computer, l'utente non ha bisogno di eseguire più processi o programmi allo stesso tempo. Ciò di solito avviene all'interno del codice (si pensi alla gestione simultanea dell'audio, del video, del controllo ed all'accesso al disco di un videogame), ma in maniera del tutto "invisibile" per l'utilizzatore.
I S.O. per console sono letteralmente "cuciti" sull'hardware. Ogni macchina da gioco è diversa dalle altre, e per ogni tipo di console esiste un S.O. *ad hoc*. Fino alla penultima generazione (Playstation, Nintendo 64, Saturn), le console erano equipaggiate con S.O. realizzati attorno ad un'architettura hardware concepita unicamente per il videogioco. Le console di nuova generazione hanno rivoluzionato il concetto di S.O.
In esse il sistema operativo amplifica il suo campo d'azione al di là della mera fruizione ludica. Le meraviglie di Playstation2 sono consentite, oltre che dall'Emotion Engine ed dal Graphics Synthesizer, anche dal potentissimo S.O. Linux, che costituisce la base di migliaia di web server e reti informatiche aziendali. La situazione è analoga anche per Dreamcast. La proposta Sega per l'intrattenimento casalingo è equipaggiata, oltre ad un S.O. dedicato "tradizionale", anche un'edizione "custom" di Windows CE. Si tratta della versione ridotta e destinata a computer palmari dell'ambiente operativo Microsoft. L'utilizzo di S.O. commerciali costituisce un notevole vantaggio per gli sviluppatori, che non si vedono costretti ad apprendere "da zero" un nuovo ambiente di lavoro. Nel caso di Windows CE, inoltre, la conversione di titoli da PC a Dreamcast risulta molto semplificata. Di contro Sony ha scelto per Playstation2 il più potente sistema operativo disponibile, confermando una strategia aziendale decisamente puntata veso l'ottenimento della massima potenza possibile anche a discapito della semplicità di utilizzo.
Per quanto riguarda i coin-op, il discorso è analogo. Per ogni generazione di schede madri viene progettato e realizzato un S.O. dedicato che consente di sfruttare al massimo le capacità hardware. Per quanto riguarda le varie serie di schede prodotte dalla medesima casa, i progettisti software cercano di rendere il più semplice possibile la "migrazione" degli sviluppatori da una generazione hardware all'altra. Molto spesso il S.O. è sviluppato dalla stessa casa che realizza l'hardware ed i videogiochi che approdano nelle sale. In passato i costruttori tendevano a realizzare un S.O. che consentisse le migliori prestazioni in assoluto anche a costo di complicare la vita agli sviluppatori. Complice la sempre maggiore competizione nel settore, da alcuni anni a questa parte ha preso il sopravvento una marcata tendenza alla standardizzazione dell'hardware e del software finalizzata alla semplificazione del lavoro di sviluppo del software ludico e con essa all'incremento del ritmo produttivo. Sebbene ciò comporti una certa diminuzione delle prestazioni, il progresso vertiginoso della tecnologia hardware vi pone rimedio.

CONSIDERAZIONI FINALI

Sintetizzando quanto visto finora, possiamo affermare che i S.O. per console vantano ottime prestazioni, stabilità pressoché assoluta e una notevole semplicità di utilizzo per gli sviluppatori di videogiochi laddove i più diffusi S.O. per computer risultano relativamente "pesanti", instabili e poco efficenti per le applicazioni videoludiche. Sistemi come Windows non consentono agli sviluppatori di sfruttare a dovere l'hardware, e rappresentano un vincolo per il processo di sviluppo. La causa non è da ricercarsi nell'architettura di sistema, ormai libera dai vincoli dell'era MS-DOS, né nella qualità dell'hardware, che risulta spesso altissima. Il fattore principale che impedisce ai videogiochi per PC di sfruttare a fondo la tecnologia disponibile è la mancata standardizzazione dell'hardware, a cui corrisponde un monopolio assoluto per quanto riguarda i S.O. In pratica, tralasciando i difetti "fisiologici" di Windows, gli sviluppatori non sono in grado di conoscere la configurazione hardware dell'utente finale, e per questo devono agire in maniera il più possibile generica.
Non solo, il ritmo di aggiornamento tecnologico della componentitsitca PC è talmente veloce da costringere gli sviluppatori ad "indovinare" con due anni d'anticipo la configurazione tipo potenzialmente vigente nel momento in cui il gioco verrà lanciato sul mercato, il che, inutile dirlo, riduce ulteriormente le probabilità di sfruttamento estensivo dell'hardware. Su console, invece, il problema non si pone neanche. Fra due, quattro o sei anni, PlayStation2 sarà esattamente come oggi: stesso sistema operativo, stesso hardware, stesse potenzialità. Con questa consapevolezza lo sviluppo di software ludico per console può procedere senza curarsi del progresso tecnologico nel breve periodo, concentrandosi unicamente nell'apprendimento di quanto il sistema ha da offire e nello sfruttamento massiccio delle sue potenzialità.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero inizieremo l'analisi dei numerosi programmi che consentono di realizzare la parte grafica di un videogame contemporaneo. Scopriremo quali sono i pacchetti software più utilizzati per il 3D ed il 2D, e come sono impiegati nelle produzioni videoludiche. Vedremo con quali tool sono realizzati modelli e personaggi, ambienti, animazioni e texture, e scopriremo come si realizzano alcuni degli effetti più spettacolari apprezzabili nei videogiochi.

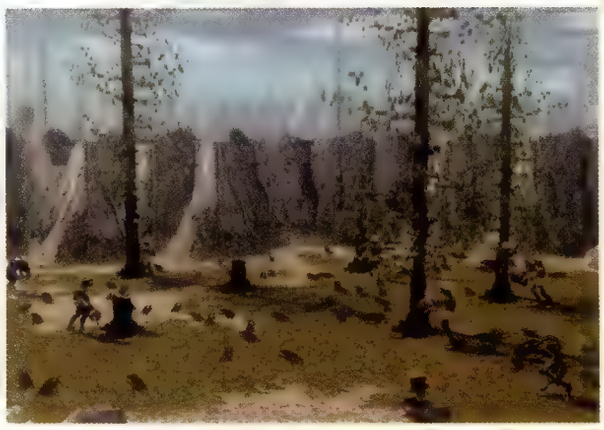


Linux è il miglior sistema operativo attualmente disponibile. E'adottato da centinaia di migliaia di web server e reti aziendali. E' talmente potente, stabile, veloce ed espandibile da essere stato scelto da Sony come S.O. per Playstation2.

E' il S.O. di Microsoft che attualmente domina il mercato. Semplice da usare ma fisiologicamente instabile, risulta valido per applicazioni non molto esigenti. Mostra grosse incertezze nei videogiochi, nelle applicazioni di rete e nella gestione delle periferiche. Domina incontrastato nelle applicazioni home e consumer, mentre è insidiato da Linux negli ambiti aziendali e professionali.

GameDesignDiary

feedback: **gamedev@tin.it**



Part Five: Crossing Over

a cura di paulo'connor
Senior Game Designer

Il game design è una disciplina unica nel suo genere. Sebbene sia sempre più comune trovare gente che abbia sempre desiderato fare il game designer, non è inusuale trovare game designer provenienti da altri settori dell'intrattenimento. Ho conosciuto designer ex-editori di fumetti, scrittori frustrati, musicisti, e addirittura uno che credeva di essere qualificato come designer perché era capace di improvvisare attività di intrattenimento con il suo cane.

Il nostro Design Department non fa eccezione. Molti dei suoi membri hanno lavorato in altri settori dell'industria prima di dedicarsi al game design. Due di questi sono Dan Kading e Mark Simon.

Dan è stato uno dei programmatori di **Oddworld: Abe's Exoddus**. Mark è stato uno dei beta tester del medesimo gioco. Adesso fanno entrambi parte dell'Oddworld Game Design Department. Trasferire Mark e Dan sul game design è stata un classica proposta "win/win" per Oddworld: la società ha potuto beneficiare dell'esperienza accumulata da Dan e Mark nelle loro precedenti posizioni lavorative, mentre Dan e Mark hanno avuto l'opportunità di lavorare in seno alla società in maniera più creativa ed appagante.

Mark ha trovato nel game design una via di fuga dalla ripetitività del game testing. *"Il game design è sempre stata una delle mie massime aspirazioni," dice Mark. "Avevo voglia di flettere il mio muscolo celebrale invece di sbatterlo ripetutamente contro un muro. Avevo voglia di usarlo per far sbattere qualche altro povero bastardo sul MIO muro."* Per Dan, invece, che aveva già una posizione creativa come programmatore, il cambiamento gli ha permesso di offrire un nuovo tipo di apporto creativo allo sviluppo. *"In qualità di designer, ho la possibilità di raccontare una storia," dice. "Come ingegnere del software usavo la creatività per far funzionare le cose al meglio. Come game designer posso spingermi oltre, far crollare le mascelle alla gente, farla piangere o ridere in maniera isterica. Il designer è l'autore della letteratura videoludica ed è esattamente il tipo di influenza che intendevo avere sui giochi che aiuto a realizzare."* L'aspetto narrativo del game design è importante anche per Mark. *"Il game design mi permette di raccontare storie, escogitare meccaniche di gioco divertenti e personaggi accattivanti nonché progettare livelli"* dice. *"Come designer ho la possibilità di sfidare altre persone (specialmente bambini) con puzzle e subconsciamente insegnare loro qualcosa. Voglio dire, quante ore trascorreranno i bambini giocando ai miei livelli e quante a fare i compiti?"* Il passaggio dal game testing al game design è stato indolore per Mark. *"Fare il lead tester per un gioco è come andare a scuola di game design,"* dice. *"Da punto di vista del design, conoscevo personaggi, meccaniche, puzzle, strutture e storia come il dorso della mia mano. Da un punto di vista tecnico ho imparato come tutte queste cose si uniscono per diventare un gioco completo. In questo modo sono stato in grado di apprendere le più importanti sfaccettature del game design."* Al contrario di Mark, Dan ha dovuto faticare un po' di più per adattarsi al nuovo incarico. *"Programmazione e design sono due discipline completamente differenti; emisfero celebrale sinistro vs emisfero celebrale destro,"* Dice. *"Un programmatore ha il compito di prendere le idee altrui e farle funzionare al meglio. Un designer partorisce idee pregando che possano concretizzarsi."* Ciononostante la transizione si è rilevata fruttuosa per Dan. *"Programmare è un'esperienza di apprendimento continuo"* continua. *"Facevo quanto in mio potere per nuotare in posizione eretta. Come designer sono più in grado di adattarmi a qualsiasi compito mi venga assegnato. Quando mi blocco su un determinato compito, non è perché non capisco come scrivere la risposta, ma perché penso che la mia risposta non sia ancora sufficientemente divertente."*

Non sembra che Dan e Mark abbiano intenzioni di abbandonare il game design nel breve periodo. *"Voglio assolutamente rimanere un game designer,"* dice entusiasta Dan. *"Sto finalmente riuscendo a ricavare qualcosa di utile da tutte le idee che mi rimbalzano in testa."* Mark è ancora più "crudo" in proposito. *"Stai chiedendo ad un game designer se vuole ritornare al testing?"* domanda. *"E' come chiedermi se mi piacerebbe darmi un pugno in faccia! Per la cronaca, ASSOLUTAMENTE NO, non succederà...mai!"*

E tutto questo nonostante il Design Department di Oddworld sia noto per essere un ambiente di lavoro crudele e spietato. *"Il Design Department si fa gloria sulla base di una presunta cultura elitaria secondo la quale ogni segnale di debolezza o errore nel lavoro verrebbe visto come il tuo tallone d'Achille che gli altri designer userebbero per ridurti emotivamente a brandelli,"* dice Dan. *"In realtà, credo che il clima velenoso che si respira qui dentro dipenda dal fatto che i designer sono persone orgogliose. La creatività non è qualcosa che si può definire, meno ancora imparare. Pertanto, le persone che svolgono lavori creativi sono subito pronte a difendere la loro importanza e la loro unicità."* Mark è semplicemente felice di essersi liberato del testing. *"Adesso ho una scrivania tutta mia e le persone tendono a parlare con me come fossi un essere umano,"* dice. *"Quando ero tester, era la stessa cosa solo che venivo trattato come un cane."*

Ciononostante trovarsi insieme ai cani non è poi la cosa peggiore. *"Il design si trova alla base della piramide del processo di sviluppo,"* dice Dan, *"il design di un gioco viene prima i tutto il resto, hai bisogno di un'idea prima di cominciare a codificare e disegnare, e, in tutta sincerità, questa libertà mi piace."*

Paul O'Connor
02-05-00

wwwisitateci.

Basta muovere un dito per entrare nel mondo del Gruppo Editoriale Futura. L'indirizzo **www.futura-ge.com** presenta tutte le pubblicazioni del gruppo: le riviste di informatica e di games, i libri e i software di Jackson Libri, le opere multimediali, le testate di fitness e benessere e la collana I Nuovi Delfini. E poi c'è Maxim, la rivista per l'uomo che, appena uscita, fa già tendenza: sul sito potete ammirare le sue stupende pin-up. E inoltre vi aspettano ricerche, anteprime e la possibilità di abbonarvi direttamente alle riviste che vi interessano. Muovete il dito. **www.futura-ge.com**

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Gruppo Editoriale Futura S.p.A. - Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Milano)

SUPER**TRIX**

RIDGE RACER V (PS2)

Effetti speciali
Durante la presentazione potrete abilitare diversi effetti grafici premendo il tasto L1.

Replay
Durante la modalità demo o nei replay post gara, e nelle sole visuali Driver's View e Car View, premere i tasti L2/R2 per passare da una macchina all'altra oppure L1/R1 per guardarsi intorno dalla visuale in prima persona.

Visualizzazione dell'HUD nella visuale in prima persona
Premendo il tasto SEL durante la gara attiverete un'interfaccia grafica che mostrerà, assieme ad altre informazioni, il livello di pressione esercitato sui tasti analogici di Dual Shock 2.

256 Livelli di pressione
Per valutare il funzionamento del sistema di rilevamento di pressione sui tasti analogici del Dual Shock2 e per regolarne il livello di sensibilità (fra "Digital", "Light", "Medium" e "Heavy") è sufficiente entrare nel menu di regolazione del controller (sezione Option) assicurandosi di aver attivato il tasto "Analog".

Duel Mode
Per poter competere nella modalità Duel è necessario abbattere almeno uno dei tempi contrassegnati da una piccola R rossa nella modalità Time Attack (quattro in tutto), in Extra mode. Il Duel Mode è composto da una serie di scontri testa a testa con macchine speciali che, una volta sconfitte, verranno aggiunte al vostro garage. Ecco l'elenco dei piloti che dovrete battere e qualche consiglio per farlo:

Pilota: **Pluto**
Vettura: **Spectra**
Questa macchina gode di un'ottima accelerazione che le permetterà di passare subito in testa alla gara. Continuate a rimanerle in coda cercando di superarla quando rallenta per affrontare le curve.

Pilota: **Devil**
Vettura: **Crinale**
La diabolica "macchina nera" dei precedenti Ridge Racer. Il suo stile di guida è particolarmente combattivo: prestate quindi attenzione ai suoi continui tentativi di speronamento e alle sue brusche frenate.

Pilota: **Spirit**
Vettura: **Rumeur**
Non sottovalutate questa imitazione del mitico maggiolone Volkswagen: grazie al suo potente motore, che fa bella mostra di sé sul retro della vettura, può raggiungere velocità d punta molto elevate. Il suo vero punto di forza è la tenuta di strada che gli permette di eseguire curve perfette senza perdere velocità. Utilizzate la macchina più veloce in vostro possesso e cercate di superarlo nei lunghi rettilinei.

Pilota: **Angel**
Vettura: **Angelus**
Questo bolide possiede la velocità di punta più elevata in assoluto e non esiterà a sfruttarla per guadagnare distacchi incredibili in piccole frazioni di tempo. Cercate quindi di guidare al meglio tentando di evitare le perdite di velocità nelle curve.

Battle Royal Mode
In questa modalità verrete messi di fronte a tutte e quattro le macchine segrete, che vi daranno battaglia in una gara mozzafiato. Per potervi partecipare dovrete prima sconfiggere tutti gli avversari del Duel Mode oppure vincere la gara all'Outer Pass in 3 minuti e 5" al livello Easy, 2 minuti e 57" al livello Normal e 2 minuti e 47" al livello Hard.

Pacman Mode
Non contenta di aver incluso in Ridge Racer Type 4 un bizzarro veicolo ispirato al suo personaggio più famoso, Namco ha deciso di dedicargli un'intera modalità di gioco in Ridge Racer V. Nel Pacman Mode dovrete vincere una gara controllando una Renault Alpine guidata da Pacman, mentre i vostri avversari saranno i quattro storici fantasmini Akabei, Aosuke, Pinkey e Guzuta a cavallo di "potenti" (^_^) scooter. Una volta vinta la gara, sia l'Alpine di Pacman che i motorini si aggiungeranno ai veicoli già presenti nel vostro garage. Per sbloccare il Pacman Mode dovrete terminare il circuito di Park Town in 2 minuti e 50" al livello Easy, 2 minuti e 36" al livello Normal e 2 minuti e 34" al livello Hard.
Il Pacman Mode si attiverà anche dopo aver superato i 3000 chilometri di strada percorsa.

99 Trial Mode
La vittoria in questa modalità consente di completare il gioco in ogni sua parte.
Il 99 Trial Mode è un'estenuante gara composta da novantanove giri, per terminare i quali sarà necessaria più di un'ora e mezza di guida. Per attivare il 99 Trial Mode dovrete vincere il Duel Mode e il Battle Royal Mode, oppure raggiungere i 999 chilometri di strada percorsa in tutte le gare oppure completare il circuito di Sunny Beach in 1 minuto e 6" al livello Easy, 1 minuto e 2" al livello Normal e 59" al livello Hard.

STREET FIGHTER EX3 (PS2)

a cura di erik**pede**

Personaggi segreti iniziali
Per sbloccare i personaggi segreti il cui ritratto è nascosto da un punto di domanda è necessario terminare con successo l'Original Mode per nove volte. I personaggi si renderanno disponibili in quest'ordine: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, Vulcano.

Medaglie al valore
Ogni volta che si ottengono dieci medaglie dello stesso materiale nell'Original Mode si attivano le seguenti opzioni aggiuntive:
le medaglie di bronzo permettono di sostituire la voce classica del narratore con quella di Sakura (premere SEL sul ritratto di Sakura); le medaglie d'argento sbloccano Vega II nella schermata di selezione dei personaggi (premere SEL sul ritratto di Vega); le medaglie d'oro consentono di giocare con Evil Ryu (premere SEL sul ritratto di Ryu); le medaglie di platino aggiungono l'opzione Vs. Shin Vega nell'Arena Mode.

Kairi, Shadow Geist ed Evil Ryu (Original Mode)
Finendo ogni incontro con una Meteo Combo, una Meteo Tag Combo o una Character Parade con determinati personaggi si possono ottenere Kairi, Shadow Geist ed Evil Ryu. Per avere Kairi bisogna combattere con Hokuto o Nanase, per sbloccare Shadow Geist bisogna combattere con Skullomania o Sharon e per ottenere Evil Ryu bisogna combattere con Sagat, Ken, Sakura o Vega/Vega II.

Combattere contro Vega II
Per affrontare Vega II nell'Original Mode è necessario soddisfare le seguenti condizioni: al livello di difficoltà Normal bisogna ottenere almeno 50.000 punti, non continuare mai e finire ogni incontro con una Finish Combo, mentre al livello di difficoltà Hard è sufficiente non continuare dopo essere stati sconfitti.

Combattere contro True Vega
Vi è un solo modo per affrontare True Vega nell'Original Mode, e non è un'impresa facile: dovrete infatti arrivare all'ultimo incontro al livello Hard senza continuare e con almeno 50.000 punti. Così facendo il boss finale Vega si trasformerà in True Vega.

Giocare con Dark Kairi
Nella schermata di selezione dei personaggi posizionatevi su Zangief e spostate il cursore verso la diagonale bassa a sinistra. A parte le differenze cosmetiche, Dark Kairi è identico alla sua controparte normale.

Mosse segrete di Sakura e Kairi
Sakura e Kairi possiedono due Meteo Combo segrete, ecco come eseguirle:
Sakura Genki Ichiban - effettuate una rotazione completa con la croce direzionale e premente contemporaneamente tutti i pulsanti dei pugni.
Kairi Kyouja Renbu - Pugno Leggero, Pugno Leggero, destra, Calcio Leggero, Pugno Forte.

FEAR EFFECT

Energia illimitata
80047EC0 0000
80047EC2 0000

Due pistole e munizioni illimitate (Hana)
8008E050 0002
8008E052 6363

Pistola automatica e munizioni illimitate (Hana)
8008E054 0002
8008E056 6363

Fucile d'assalto e munizioni illimitate (Hana)
8008E05C 0001
8008E05E 0063

Fucile a pompa e munizioni illimitate (Hana)
8008E064 0001
8008E066 0063

Fucile d'assalto HK V e munizioni illimitate (Hana)
8008E068 0001
8008E06A 0063

Due pistole e munizioni illimitate (Royce)
8008E0D4 0002
8008E0D6 6363

Pistola automatica e munizioni illimitate (Royce)
8008E0D8 0002
8008E0DA 6363

Pistola speciale e munizioni illimitate (Royce)
8008E0DC 0002
8008E0DE 6363

Fucile d'assalto e munizioni illimitate (Royce)
8008E0E0 0001
8008E0E2 0063

Fucile a pompa e munizioni illimitate (Royce)
8008E0E8 0001
8008E0EA 0063

Fucile d'assalto HK V e munizioni illimitate (Royce)
8008E0EC 0001
8008E0EE 0063

Due pistole e munizioni illimitate (Deke)
8008E158 0002
8008E15A 6363

Pistola speciale e munizioni illimitate (Deke)
8008E160 0002
8008E162 6363

Fucile d'assalto e munizioni illimitate (Deke)
8008E164 0001
8008E166 0063

Fucile a pompa e munizioni illimitate (Deke)
8008E16C 0001
8008E16E 0063

Fucile d'assalto HK V e munizioni illimitate (Deke)
8008E170 0001
8008E172 0063

RESIDENT EVIL 3

Energia illimitata
800CEA48 00C8

Tutte le armi nelle casse
800D3F14 0001
800D3F18 0002
800D3F1C 0003
800D3F20 0005
800D3F24 0006
800D3F28 000A
800D3F2C 000B
800D3F30 000C
800D3F34 000D
800D3F38 000E
800D3F3C 000F
800D3F40 0010
800D3F44 0011
800D3F48 0012
800D3F4C 0013
800D3F50 0014

Munizioni illimitate
800D3F16 0003
800D3F1A 0003
800D3F1E 0003
800D3F22 0003
800D3F26 0003
800D3F2A 0003
800D3F2E 0003
800D3F32 0003
800D3F36 0003
800D3F3A 0003
800D3F3E 0003
800D3F42 0003
800D3F46 0003
800D3F4A 0003
800D3F4E 0003
800D3F52 0003
800D3F56 0003

Accesso alle casse in qualsiasi momento (L1 + ○)
D00CE5E8 0084
800D3CE4 0200
D00CE5E8 0084
800E1F7C 0002
Tutte le mappe
300D3EDF 00FE
300D3EE3 00FE
Tutti i documenti
800D212C FFFF
800D212E FFFF

Nastri inchiostrati illimitati nelle casse
800D3F58 6381
800D3F5A 0001

Valutazione finale di grado S
800D3CE0 0000
800D3CE2 0000

Tutte le immagini nell'epilogo
800D3CF6 0008

Tempo illimitato nella modalità The Mercenaries
800D3D50 0078

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) e-mail: bitworld@libero.it

TEL./FAX039/747171

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA 2	TEL
BASS LANDING+CANNA	L.149.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE F. MUSASHIDEN	L.119.000
CAPCOM GEN. 2	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.49.000
DEEP FREEZE	L.49.000
DENPRISM	TEL
DEVILMAN	TEL
DIE HARD TRILOGY 2	TEL
DINO CRISIS	L.129.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.79.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.79.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.79.000
DRAGON VALOR	TEL
EINHANDER	L.69.000
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 8	L.139.000
FRONT MISSION ALTERN.	L.59.000
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GRAN TURISMO 2	L79.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
JADE COCOON	L.119.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
KOUDELKA	L139.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.69.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
PARASSITE EVE II	L.139.000
PATLABOR	TEL

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

POCKET FIGHTER	L.49.000
RANMA 1/2	L.139.000
ROBOT DANDY	L.129.000
RUNABOUT	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT TAISEN ALPHA	25/5
SAGA FRONTIER II	L.99.000
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.89.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STAR OCEAN 2° STORY	L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	TEL
STRIDER 1&2	L.149.000
SUIKODEN II	L.115.000
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.119.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VANGRANT STORY	L.149.000
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 4	TEL
XENOGEAR	L.119.000

CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.

GIOCHI USATI PAL:

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BIO HAZARD 3	L.49.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BUSHIDO BLADE	L.29.000
DESTRUCTION DERBY	L.19.000
DIE HARD TRILOGY	L.19.000
COLIN MCREE RALLY	L.25.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
FIFA 98	L.19.000
F1	L.19.000
F197	L.25.000
F198	L.29.000
F199	L.35.000
G DARIUS	L.19.000
GRAN TURISMO	L.25.000
IL QUINTO ELEMENTO	L.29.000
JUDGE DREED	L.19.000
PITFALL 3D	L.19.000
PSYCHIC FORCE 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR WINDER	L.29.000
TOMB RAIDER 3	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERSALE	L.279.000
BORSA PORTACONSOLE	L.39.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.109.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION 2

ARMORED CORE 2	
DEAD OR ALIVE 2	L.179.000
DRIVING EMOTION	L.179.000
TEKKEN	L.179.000
RIDGE RACER V	L.179.000
SKY SURFER	L.159.000
GRADIUS 3&4	L.159.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
GUNDAM	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
MAISON IKKOKU	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.85.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
DRACULA X	L.27.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

dimistri from paris **a night at the (playboy) mansion**

devo **pioneers who got scalped. an antology**

luke vibert + bj cole **stop the panic**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

PlayMobil: testimoni di geobra.

SPECIALE: **VERSIONE** (CAFÉ AU) **LAIT**

tesi

PlayBoy

PlayBoy debutta nell'ottobre del 1953. L'intento di Hefner, il suo fondatore, è "normalizzare" la pornografia, ossia rendere socialmente accettabile qualcosa che fino a poco tempo prima era proibito, immorale, "sporco". La formula di PlayBoy si dimostra vincente: nel 1969, la rivista è "letta" da quattro milioni di americani. Alla base di PlayBoy c'è filosofia della ludizzazione dell'erotismo. Il sesso è gioco, divertimento, intrattenimento. Si pensi solo alla figura della PlayMate, che plasma, modella, reinventa il suo corpo per soddisfare le fantasie maschili. La PlayMate in quanto anticipazione della moderna porn star non è altro che una bambola gonfiabile semovente, mero oggetto di consumo sessuale. Come il possessore di PC modifica la sua macchina aggiungendo nuove schede grafiche e nuovi *chip*, la donna-paginone centrale allarga o restringe il seno, i fianchi e le labbra a seconda dei *trend* e delle mode. Come i PlayMobil, la PlayMate è prodotta in serie. Il corpo della PlayMate è plastico: la rotondità delle curve è ottenuta artificialmente, con silicone e collagene. E' dunque un corpo tecnologico, ibrido, post-umano. Scrive Marshall McLuhan (*La Sposa Elettrica*, 1950): "*Anybody who takes time to study the techniques of pictorial reportage in the popular press and magazines will easily find a dominant pattern composed of sex and technology*". C'è dunque una mera differenza quantitativa tra Life e PlayBoy, non qualitativa. PlayBoy è una rivista che si legge con una mano sola ed è dunque strumentale al recupero di una corporeità alienata. Il recupero avviene, paradossalmente, attraverso l'oggettivazione del corpo femminile e la sua riduzione ad immagine. La fruizione di PlayBoy prevede chiaramente un'auto-stimolazione di tipo tattile di un *joystick* di carne.

Antitesi

PlayMobil

La storia di PlayMobil ha inizio negli anni cinquanta. Siamo a Zindorf, Germania. La piccola cittadina ospita *geobra*, azienda creata nel 1876 da Georg Brandstatter, un fabbro di Furth. Negli anni trenta, *geobra* si specializza nella produzione di merci di metallo, tra cui telefoni e registratori di cassa. Ma sul finire degli anni cinquanta, l'avvento della plastica determina una vera e propria rivoluzione nel settore produttivo. Nel 1958 - mentre William Higinbotham mette a punto il suo videogioco nel suo laboratorio di Long Island - gli Stati Uniti sono scossi dal fenomeno dell'*hula hoop*. La diffusione epidemica del giocattolo va di pari passo con l'affermazione della plastica su altri materiali, come legno e metallo. Horst Brandstatter, il nuovo presidente, intuisce la portata dell'innovazione e si converte rapidamente alla religione del polimero. L'azienda rimpiazza i macchinari usati per produrre oggetti di metallo con marchingegni a pressione capaci di sfornare in serie gli *hula hoop*. Migliaia di anelli di plastica invadono il mercato. Ma l'entusiasmo del pubblico è di breve durata e Horst si ritrova sul groppone un quantitativo preoccupante di *hula hoop*. Senza perdersi d'animo, i pezzi invenduti vengono fusi e riutilizzati per creare una nuova linea di giocattoli in miniatura. L'antesignano di PlayMobil – una macchina da corsa - appare sul finire del 1958. E' interessante notare che, nello stesso periodo, Visa e American Express introducono in America il denaro di plastica, al secolo "*carta di credito*". Ma restiamo in Germania: i giocattoli di *geobra* vanno letteralmente a ruba. In pochi anni, l'azienda si espande considerevolmente. Vengono inaugurati nuovi stabilimenti, il più grande dei quali a Dietenhofen, alla periferia di Zindorf. *Flashforward*. Anni settanta: crisi energetica. Una delle conseguenze dirette è l'aumento esponenziale dei costi di produzione degli oggetti in plastica. Per superare il momento di difficoltà – complicato da una concorrenza sempre più spietata e da una sensibile diminuzione delle vendite - Horst sceglie la via dell'innovazione.

Il reparto R&D di *geobra* viene messo sotto pressione. Horst stesso prende parte alla ricerca. Viene inizialmente proposta una nuova linea di soldatini di plastica, che allora andavano per la maggiore. Ma Hans Beck, uno dei creativi di *geobra*, suggerisce un *set* di personaggi dotati di una personalità facilmente riconoscibile al posto degli anonimi soldatini? Applicando la stessa formula di *Barbie*, Beck progetta una accessoristica estesa. E' l'idea vincente. I PlayMobil – questo il nome scelto per la nuova linea di prodotti - fanno la loro prima apparizione nel 1974, durante la Fiera del Giocattolo di Nuremberg. E' un fiasco clamoroso. I PlayMobil vengono praticamente ignorati dai visitatori. Horst non si perde d'animo e tenta il tutto per tutto. Investe milioni di marchi pubblicità per promuovere i suoi "omini". Il giocattolo raggiunge gli scaffali dei grandi magazzini tedeschi nell'autunno dello stesso anno, ma ci resta pochissimo: la sua nuova destinazione è la cameretta dei bambini tedeschi. L'invenzione di Beck diventa uno dei *best seller* natalizi. Il resto è storia. Playstoria.

Autentico feticcio dei primi anni ottanta insieme ai soldatini Atlantic, al Dolce Forno Harbert e al Subbuteo, PlayMobil è il simbolo di una generazione col *subwoofer* al posto del subcosciente. Come gli omini del Lego, i PlayMobil sono parzialmente snodabili. Ha osservato una volta Sergio Leone che la mimica di Clint Eastwood è limitata a due sole espressioni: col cappello e senza. Analogamente, la performabilità dei PlayMobil e' di tipo binario. Playmobil è come il fallo: inerte (leggi: seduto) o eretto. Non ci sono vie di mezzo. La giuntura a livello del torso ne riduce il dinamismo, non certo il fascino. Con Big Jim premi il tasto ed esce lo *sfaccimm*. Il *design* di PlayMobil è meno avveniristico, ma non per questo meno godibile. Non dimentichiamo che PlayMobil è il frutto di una mente teutonica. Mentre Lego è un prodotto promiscuo, (s)componibile, ridefinibile per natura, PlayMobil mantiene una rigidità strutturale, rivendica la sua identità nella differenza. E' la traduzione ludica della volontà di potenza nietzscheana. Omino troppo omino.

PlayMobil è sempre stato un gioco sostanzialmente piccolo-borghese. Un oggetto da collezione, ma non elitario. I PlayMobil non sono soldatini di stagno. E non è nemmeno Monopoli. E' privo di una precisa finalità. Esiste, e basta. Ma la sua stessa esistenza è ambigua, ontologicamente infondata. E' frutto di una logica di mercato, il che è come dire "gabbia della razionalita'" o "convergenze parallele". I PlayMobil trasformano qualsiasi ambiente in un *PlayGround*. La contaminazione è totale.

Ho sempre trovato i PlayMobil vagamente inquietanti. La mano ad artiglio, il sorriso sottilmente minaccioso, il braccio estensibile a mo' di saluto fascista…

PlayMobil è una copia stilizzata dell'essere umano. Più che un replicante, una replica. PlayMobil è il corpo oggettivato, è l'antitesi, forse la sua nemesi. Guardo i miei PlayMobil e ripenso a "Falso Movimento" ("The Little Movement", 1952), di Philip K. Dick. Qui Dick descrive il piano cospirativo messo in atto da un esercito di soldatini meccanici. In un altro racconto, "War Game" (idem, 1959), Dick ritorna a parlare di soldatini assassini. Nella fattispecie, abbiamo a che fare con un commando in miniatura che tenta l'assalto ad un fortino. Ma l'attacco ha un esito imprevisto: la fortezza tende infatti ad "assorbire" i soldatini e a reinventarsi come bomba atomica. Un seguito "non autorizzato" di "War Game" è "Battleground", un racconto del 1972 di Stephen King pubblicato sulla testata *Cavalier* ed inserito nella raccolta *Night Shift* (*A Volte Ritornano*). Qui King descrive la battaglia tra un commando di soldatini assassini e un poveraccio. Il racconto si chiude con l'immagine di un fungo atomico… Ah, la proporzione tra i PlayMobil ed gli esseri umani è di 2.5 a uno.

Sintesi

PlayStation

Il processo di autocoscienza della società occidentale è portato a compimento dalla merce delle merci, PlayStation Sony. L'oggetto tecnoludico che più di ogni altro ha reso il videogioco socialmente accettabile. Lo ha normalizzato. Sony ha trasformato un passatempo per *nerd* in un'attività *cool*.

Il corpo videoludico è per sua natura virtuale. Al pari delle pupattole che occupano il paginone centrale di PlayBoy, Lara e le sue sorelle hanno solo due dimensioni. Il corpo videoludico è per sua natura post-umano, frutto di un artificio, di un gioco di prestigio elettronico, si veda **Dead or Alive 2**. Al silicone della PlayMate subentra il silicio. E non è un caso se tra la valle del silicio e la valle del silicone (la Fernando Valley, capitale del porno mondiale) ci siano solo poche centinaia di miglia di distanza. Il passo è breve, l'eiaculazione precoce. Tanto PlayBoy quanto PlayStation Sony emozionano. Emozione nel senso di sensazione corporea ma anche di *e-motion*, movimento elettronico e/o corporeo. Emozioniamo? Con PlayStation Sony, il *soft-core* di PlayBoy diviene il *porn-ware* di Lara Croft.

Nel momento in cui l'immagine virtuale raggiunge livelli di foto-realismo – o meglio di iper-realismo pornografico – l'osceno diventa accessibile e simulabile. Se PlayBoy è stimolazione, PlayStation è simulazione, ma il *trend* convergente porterà probabilmente alla simulazione della stimolazione. Adesso scusatemi, vado a farmi un Sega DreamCast.

mbf**mail**

riceviamo e volentieri pubblichiamo

Sono pignolo, fanatico e perfezionista...e non riesco a trattenermi dal farti notare che, nonostante la normale counsetudine alla quale ti sei riferito, non si scrive SubSonica ma SubsOnicA. Sai quella "S" maiuscola in più non è riuscita ad esimermi dal comunicarti la giusta formattazione... Ma sai, sono pignolo, fanatico e perfezionista...

P.S.: Ti riferisci al video di Tutti i Miei Sbagli vero? Sai MTV non lo becco nemmeno per sbaglio e non ho ancora avuto modo di vedere *eXistenZ*. E quel "Ehi, ma quello non è mica..." starebbe per...?

E già che ci sono un piccolo appuntino sulla chiacchierata versione "lite". Banale e sterotipata, non è nuova da chi segue **SPC** da tempo [mi riferisco allo stile sbarazzino/coatto adottato pochi numeri prima del tuo abbandono di ormai 2 anni fa su **PlayGround**]. E il fatto che quel piccolo quadrato di carta non lo posso nemmeno usare in altro modo...

Per il resto, dopo la dipartita di Didimo mancavano delle news dagli Usa, che, anche se poco pertinenti con l'*entertaiment* videoludico, non dispiacciono. Anzi.

Imbruglia (imbruglia@ngi.it)

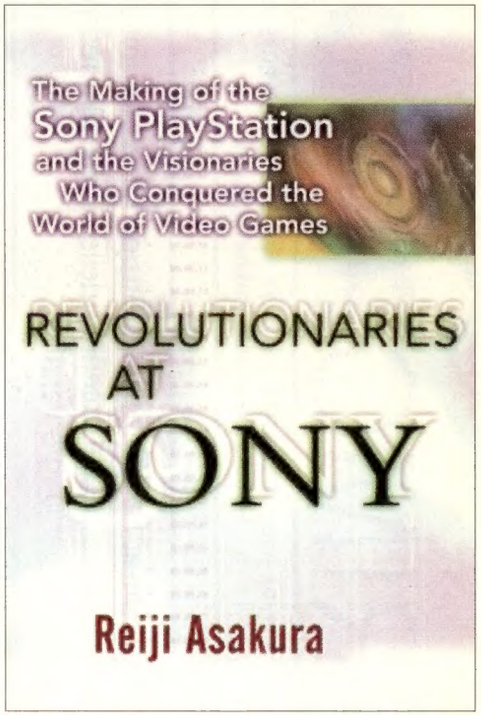
letti**riletti**

Reiji Asakura

Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony Playstation and The Visionaries Who Conquered The World of Video Games

McGraw-Hill Professional Publishing
240 pagine
Prima edizione: Aprile 2000
Prezzo: $19.95

Se si eccettua il fallimento di MSX e il mancato accordo con Nintendo circa il famigerato CD-ROM per Super NES, anteriormente al 1994 l'apporto di Sony al mercato videoludico è stato pressoché trascurabile. Poi, un manipolo di rivoluzionari e di visionari ha cambiato le regole del gioco. Reiji Asakura ripercorre con passione giornalistica la storia del 32-bit Sony, spiegando come, quando e perchè l'azienda di Morita è riuscita a mettere al tappeto Sega e Nintendo. PlayStation ha ridefinito il concetto stesso di divertimento elettronico, diventando un oggetto di culto non solo tra gli adolescenti, ma anche tra gli adulti. Sony non ha semplicemente prodotto un'altra console: ha dato un nuovo significato al concetto di videogioco, ha inventato un nuovo tipo di utenza, stimolato nuovi, superflui bisogni. Asakura, che scrive regolarmente per diverse testate nipponiche di informazione economica e tecnologica, apre la sua interessante analisi con un ritratto approfondito di Ken Kutaragi, l'uomo-PlayStation. Al pari dell'indispensabile *Game Over* di David Sheff, *Revolutionaries at Sony* privilegia la componente *corporate* del videogioco sulle implicazioni sociali e culturali. L'autore analizza le strategie di Sony (il corteggiamento degli sviluppatori, la strategia *"breakout"* che ha radicalmente trasformato le dinamiche distributive), senza tuttavia tralasciare la componente più tecnica (si veda il capitolo cinque, *Making the Winning Game Machine: The Intelligence of Algorithms*). Tutto sommato, una lettura piacevole.



PRIMO**PIEDE**

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **F1 '99**, **Resident Evil 3 Nemesis**, **Silent Hill**, **Monaco GP 2** a L40.000 cadauno. Vendo inoltre **Command & Conquer: Red Alert**, **Tekken 2**, **Formula One**, **Formula 1 '97** e **Time Crisis** a L15.000 cadauno. Tutti i giochi sono originali e in versione PAL. Vendo: pistola Namco per Time Crisis a L20.000, volante Mad Catz (nuovo) a L50.000, joypad analogico con vibrazione a L10.000, console Sony PlayStation (10 mesi di vita) a L100.000 in versione PAL. Per informazioni telefonare al numero 0349/8366382. Annuncio valido solo per Modena e provincia.

CERCO giochi per Dreamcast, PC, Sony PlayStation, e N64 in qualsiasi versione, anche in blocco. Cerco inoltre console Dreamcast e PS2, anche senza giochi. Cerco per PS2 i seguenti titoli: **All Star Wrestling**, **Kessen**, **500 GP**, **A-Train 6**, **Pro Baseball**, **World Soccer**, **Driving Emotion Type-S** e molti altri ancora, anche in blocco. Inviare un messaggio tramite cellulare o telefonare alle 20 o lasciare un messaggio alla segreteria telefonica al numero 0339/7234396 oppure inviare una e-mail a: 03397234396@tim.it. Specificare i prezzi e le versioni dei giochi.

CERCO per Sony PlayStation in versione PAL il gioco **Myst**, purché originale e in buone condizioni. Per informazioni telefonare allo 0349/7512686 a qualsiasi ora e chiedere di Stefano.

CERCO per Sony PlayStation in versione PAL il gioco **Casper**. Se qualcuno è interessato a venderlo ad un prezzo ragionevole (accetto il gioco solo se provvisto di custodia e di libretto di istruzioni) può telefonare allo 081/5102206 dalle 8:30 alle 13:00 e la sera dalle 21:00 in poi e chiedere di Raffaele.

CERCO giochi per Dreamcast in ottime condizioni e in particolari i seguenti titoli: **Crazy Taxi**, **NBA 2K**, **Soul Reaver**, **Hot Shot Golf** e altri ancora. Pago al massimo L40.000 cadauno. Astenersi perditempo. E' richiesta massima serietà. Per informazioni telefonare allo 0349/8730113 e chiedere di Antonio.

VENDO per PSX **RayStorm** e **Einhander** entrambi giapponesi a L40.000 ed in ottime condizioni. Telefonare o mandare un messaggio allo 03497556667 oppure inviare una email a saberwulf@libero.it. Daniele
VENDO sei riviste per Sony PlayStation (**SPC**, **PSM**, **Playstation Nation**, ecc.) tutte in buono stato in blocco a L40.000. Per informazioni telefonare al numero 0541/691851 e chiedere di Pierpaolo. Annuncio valido per la zona di Rimini e Riccione.

VENDO PlayStation 2 nuova, perfetta, completa di trasformatore alta potenza, supporto verticale e due giochi: **Ridge Racer V** e **Driving Emotion Type S**. Il tutto a L1.100.000. Vendita causa inutilizzo. Per informazioni telefonare dopo le 14:00 ai numeri 010/6045379 o 0339/4697105 e chiedere di Alessandro.

VENDO Sega Dreamcast JAP con modem e modifica chip a L400.000 e Mega Drive con **Second Samurai**, **Stargate** e **Predator 2** a L100.000. Inoltre vendo a metà prezzo o sono disposto a scambiare con giochi per Sega Mega Drive le colonne sonore di Final Fantasy, Ghost in the Shell, Maison Ikkoku, Dragon Ball e il movie di Ranma 1/2, City Hunter. Il materiale è in ottime condizioni. Per informazioni telefonare al numero 0349/8027798 e chiedere di Giuseppe.

CERCO ragazzi e ragazze rimasti incantati dal meraviglioso mondo di **Final Fantasy 8**. Se vuoi che l'avventura continui per sempre scrivi a: "Final Fantasy Fun Club", Sara "Rinoa" Gavioli, Viale Santa Panagia 136/e, 96100 Siracusa.

CERCO per Sony PlayStation il videogioco **LMA Manager** (codemaster) in versione originale. Pago molto bene. Spese di spedizione a mio carico. E' richiesta la massima serietà. Per informazioni telefonare o inviare un messaggio al numero 0339/2517523. Astenersi perditempo.

CERCO per PlayStation **Final Fantasy Tactics** (U.S.A.) originale e guida (UFFICIALE, della Bradygames). Sono disposto a pagare VERAMENTE bene a patto che sia il gioco, sia la guida siano in OTTIME condizioni. Niente copie piratate. Preferibilmente Milano e provincia. Telefonare ore pasti allo 02/99045911 e chiedere di Matteo.

CERCO ultime novità per Sony PlayStation in versione JAP/USA: **Alundra 2**, **Devilman**, **Chrono Cross**, **Dragon Valor**, **Tenchu 2**, **Lunar 2**, **Dew Prism**, **Legend of Dragoon**, **Vagrant Story**, **Dragon Quest 7**, **Valkyrie Profile**, **Chrono Trigger**, **Strider Hiryu 1/2**, **Tales of Eternia**, **Silent Bomber**, **Echonight 2**, **Countdown Vampire** e altri. Per informazioni telefonare allo 0473/668016.

CERCO disperatamente per Sony PlayStation il picchiaduro della Capcom **Warriors of Fate** (il titolo giapponese dovrebbe essere "Tenchi o Kurao") in versione USA o JAP. Sono disposto a pagare fino a £100.000 (comprese le spese di spedizione), purché il gioco sia in buone condizioni. Garantisco e richiedo massima serietà. Inviare una e-mail all'indirizzo: a.cyglius@libero.it

SUL PROSSIMO NUMERO...

A SANGUE FREDDO

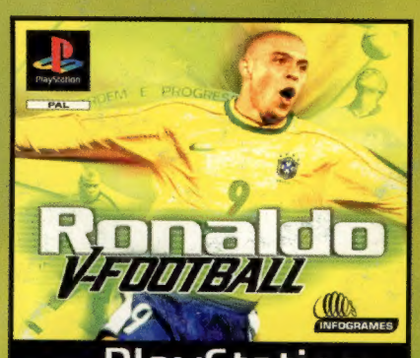
LA RECENSIONE

NEXT LEVEL

La tecnologia HONDA scrigliie
L'ALTA TECNOLOGIA
HONDA CONCENTRATA
IN UNO SCOOTER DA 50CC
TELAIO MONOSCOCCA IN ALLUMINIO
PRESSOFUSO PER UNA
INSUPERABILE TENUTA DI STRADA
LINEA MODERNA
E AGGRESSIVA PER
SPUNTARLA SUL TRAFFICO
LOWE LINTAS PIRELLA GOTTSCHE
XBR-S
SUPER SPORT
La Famiglia è tutto.
CON LA COMODA SELLA E LE
SOSPENSIONI IDRAULICHE,
NESSUNA META È TROPPO LONTANA
CONFORME
ALLA NORMATIVA
EURO-1
GARANZIA INTEGRALE HONDA
DI DUE ANNI SU TUTTI I
MODELLI A PARTIRE DA 50CC
HONDA
Sulle PAGINE GIALLE
troverai gli indirizzi
delle concessionarie
ufficiali Honda
e dei punti
di assistenza autorizzati.
www.hondaitalia.com
www.honda-eu.com
HONDA

Lezioni di calcio brasiliano

Quando il calcio diventa un'arte, entra in gioco Ronaldo.



PlayStation®

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederaçao Brasileira de Futebol and/ or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/ or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their respective written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia.

La magia brasiliana su PlayStation